

日 本 国 特 許 庁
JAPAN PATENT OFFICE

J1046 U.S. PTO
10/022909
12/20/01

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office

出 願 年 月 日

Date of Application:

2001年10月22日

出 願 番 号

Application Number:

特願2001-323250

出 願 人

Applicant(s):

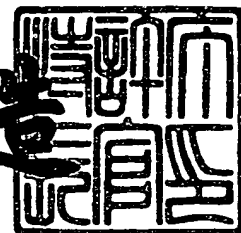
日本ビクター株式会社

CERTIFIED COPY OF
PRIORITY DOCUMENT

2001年11月26日

特 許 庁 長 官
Commissioner,
Japan Patent Office

及 川 耕 造



【書類名】 特許願

【整理番号】 413000936

【提出日】 平成13年10月22日

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 H04M 11/08

【発明者】

【住所又は居所】 神奈川県横浜市神奈川区守屋町3丁目12番地 日本ビクター株式会社内

【氏名】 山賀 洋子

【特許出願人】

【識別番号】 000004329

【氏名又は名称】 日本ビクター株式会社

【代表者】 寺田 雅彦

【電話番号】 045-450-2423

【先の出願に基づく優先権主張】

【出願番号】 特願2000-386541

【出願日】 平成12年12月20日

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 003654

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【ブルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 デジタルコンテンツデータ配信システム

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

ユーザが所望するデジタルコンテンツデータの発注、及び、前記デジタルコンテンツデータをダウンロードすることができる注文端末と、前記注文端末からの注文内容を受信し、前記デジタルコンテンツデータを配信するサーバとを有するデジタルコンテンツデータ配信システムであって、

前記注文端末は、前記ユーザの選択、及び／又は、前記ユーザが有する前記デジタルコンテンツデータを記憶するための記憶手段の空き容量に応じて、前記デジタルコンテンツデータのダウンロードをユーザが発注した時点で行うか、前記デジタルコンテンツデータのダウンロードをユーザの発注以降に行うかを決定し

、
前記サーバは前記決定内容に応じて前記デジタルコンテンツデータの配信を行うことを特徴とするデジタルコンテンツデータ配信システム。

【請求項 2】

前記デジタルコンテンツデータのダウンロードをユーザが発注した時点で行うときには前記注文端末にて行い、前記デジタルコンテンツデータのダウンロードをユーザの発注以降に行うときには前記注文端末又は前記注文端末とは別の別端末で行うことを特徴とする請求項 1 に記載のデジタルコンテンツデータ配信システム。

【請求項 3】

前記デジタルコンテンツデータのダウンロードをユーザが発注した時点で行う場合、前記ユーザが有する前記デジタルコンテンツデータを記憶するための記憶手段の空き容量が不足しているとき、前記記憶手段に既に記憶されているデータを前記サーバの記憶手段に移すことで、前記デジタルコンテンツデータのダウンロードを可能とする請求項 1 または請求項 2 いずれかに記載のデジタルコンテンツデータ配信システム。

【請求項 4】

前記サーバは、前記注文端末がダウンロードするデジタルコンテンツデータのフォーマットを複数種類持っており、前記注文端末で再生可能なフォーマットのみ前記注文端末に一覧表示させることを特徴とする請求項 1 又は請求項 3 いずれかに記載のデジタルコンテンツデータ配信システム。

【請求項 5】

ユーザが前記注文端末に前記デジタルコンテンツデータを再生するプレーヤの名称を入力することにより、前記ダウンロードするデジタルコンテンツデータのフォーマットを決定することを特徴とする請求項 1 乃至請求項 4 いずれかに記載のデジタルコンテンツデータ配信システム。

【請求項 6】

前記サーバは前記デジタルコンテンツデータを配信する送信手段を備えており

前記サーバとネットワークにより接続され、前記送信手段によって配信されるデジタルコンテンツデータを受信する別サーバと、

前記別サーバから前記デジタルコンテンツデータをダウンロードする端末とを有し、

前記別サーバは前記サーバから配信されるデジタルコンテンツデータを受信する受信手段と、前記受信手段によって受信したデジタルコンテンツデータを記憶する第二の記憶手段と、前記端末へ前記デジタルコンテンツデータを送信する送信手段とを備え、

前記端末は前記別サーバから送信される前記デジタルコンテンツデータを受信する受信手段と、前記ダウンロードしたデジタルコンテンツデータを記憶する記憶手段とを備えることを特徴とする請求項 1 乃至請求項 5 いずれか 1 項に記載のデジタルコンテンツデータ配信システム。

【請求項 7】

前記サーバは前記ユーザに関するユーザデータを配信する送信手段を備えており、

前記サーバとネットワークにより接続され、前記送信手段によって配信されるユーザデータを受信する別サーバと、

前記別サーバから前記ユーザデータをダウンロードする端末とを有し、

前記別サーバは前記サーバから配信されるユーザデータを受信する受信手段と、前記受信手段によって受信したユーザデータを記憶する第二の記憶手段と、前記端末へ前記ユーザデータを送信する送信手段とを備え、

前記端末は前記別サーバから送信される前記ユーザデータを受信する受信手段と、前記ダウンロードしたユーザデータを記憶する記憶手段とを備えることを特徴とする請求項 1 乃至請求項 6 いずれか 1 項に記載のデジタルコンテンツデータ配信システム。

【請求項 8】

前記サーバは、前記注文端末から前記サーバへと注文された前記デジタルコンテンツデータを記録した媒体及び／又は前記デジタルコンテンツデータに関連する物品の配送先を指示する処理手段を備え、

前記サーバとネットワークによって接続され、前記発注された媒体及び／又は物品の受注を行う受注手段と、前記媒体及び／又は物品の在庫状況や納期を管理し前記受注手段に通知する在庫管理手段と、前記媒体／又は物品を前記処理手段によって指定された配送先に配送する配送手段とを有する配送サーバを有することを特徴とする請求項 1 乃至請求項 7 いずれか 1 項に記載のデジタルコンテンツデータ配信システム。

【請求項 9】

ユーザが所望するデジタルコンテンツデータの発注、及び、前記デジタルコンテンツデータをダウンロードすることができる注文端末と、前記注文端末からの注文内容を受信し、前記デジタルコンテンツデータを配信するサーバとを有するデジタルコンテンツデータ配信システムであって、

前記サーバは、

一つのデジタルコンテンツデータに対して圧縮率及び／又はフォーマットが異なる N 個（N は 2 以上の整数）のデジタルコンテンツデータを記憶可能な記憶手段と、

前記注文端末から前記デジタルコンテンツデータの注文を受ける受注手段と、

前記注文の内容に応じて前記 N 個のデジタルコンテンツデータを前記記憶手段

から取り出し、前記N個のデジタルコンテンツデータのセットを作成するか、或いは前記注文の内容に応じて既にセットとなって前記記憶手段に記憶されているN個のデジタルコンテンツデータのセットを取り出すデータ取り出し手段と、

前記注文端末から注文された前記デジタルコンテンツデータのセットの受け取り先を指定する受け取り先指定手段と、

前記注文された前記デジタルコンテンツデータのセットの受け取り方法を指定する受け取り方法指定手段と、

前記受け取り方法指定手段によって前記デジタルコンテンツデータのセットをデータ配信にて受け取ると決定したとき、前記N個のデジタルコンテンツデータから一つ又は複数のコンテンツデータを前記受け取り先指定手段によって決定された前記注文端末又は前記注文端末とは異なる端末に配信する送信手段と、

前記受け取り方法指定手段によって前記デジタルコンテンツデータを媒体に記録して受け取ると決定したとき、前記配信サーバにその媒体の注文を要求する発注手段とを有し、

前記注文端末は、前記サーバにネットワークを介して前記デジタルコンテンツデータの注文を行う注文手段と、前記デジタルコンテンツデータの配信を受ける受信手段とを有し、

前記サーバとネットワークを介して接続されており、前記サーバからの注文を受ける通信手段と、前記媒体の注文を受けたときに在庫及び／又は納期を通知する物品受注手段と、前記媒体の在庫及び／又は納期を管理する在庫管理手段と、前記物品受注手段によって指定された場所へ前記指定された物品の配送を行う配送手段とを有する配送サーバを備える配送センターと、

前記サーバとネットワークを介して接続されており、前記サーバから前記デジタルコンテンツデータの配信を受ける受信手段を有する前記注文端末とは異なる端末と、

を有するデジタルコンテンツデータ配信システム。

【請求項 1 0】

前記サーバは、前記デジタルコンテンツデータを再生するための再生手段の名称、及びこの再生手段にて再生可能なデータフォーマットを記録したプレーヤデ

ータベースを記憶する記憶手段と、

前記再生手段の名称を元に前記プレーヤデータベースから前記再生手段で再生可能なデジタルコンテンツデータのフォーマットを検索するデータフォーマット検索手段と、

前記データフォーマット検索手段にて検索されたフォーマットの情報を前記注文端末又は前記注文端末とは異なる端末に送信する通信手段とを有し、

前記注文端末又は前記注文端末とは異なる端末では、前記デジタルコンテンツデータを再生する再生手段の名称を入力する入力手段と、

前記再生手段の名称を前記サーバに送り、前記サーバから送られてきた前記再生手段に対応したフォーマットの情報を受信する通信手段と、

前記フォーマットの情報を表示する表示手段とを有することを特徴とする請求項 9 に記載のデジタルコンテンツデータ配信システム。

【発明の詳細な説明】

【 0 0 0 1 】

【発明の属する技術分野】

本発明は、音楽や映像などのデジタルコンテンツデータを配信するデジタルコンテンツデータ配信システムに関し、特に、ユーザが携帯端末などの注文を行う端末を操作することによって、その場でコンテンツデータの配信を受けるか、コンテンツデータの入手権利（ライセンス）のみを受取り、後にコンテンツデータの配信を受けるかを選択することができるコンテンツデータ配信システムに関する。

【 0 0 0 2 】

【従来の技術】

近年、衛星回線やCATV、通常の電話回線、携帯電話などの無線通信など、様々な通信手段によって提供されるネットワーク手段を利用して音楽や映像などのデジタルコンテンツデータを配信するサービスや、デジタルコンテンツデータが記録されたCDやDVDなどの情報記録媒体を前述したネットワーク手段を介してユーザが注文し、これを宅配便などの業者が配送するサービスの需要が増えている。

【0003】

従来、ユーザがデジタルコンテンツデータの入手を所望した場合、レコード店やコンビニエンスストアなどの店舗にて直接デジタルコンテンツデータが記録された情報記録媒体を購入していた。

【0004】

しかしながら、近年、上述した店舗に設置してある専用端末や、ユーザが所有している端末を使用してデジタルコンテンツデータを配信するサービスを行っているサイトにアクセスし、このサイトから提示されたデジタルコンテンツデータの中から所望のコンテンツの検索・選択等の操作を行って所望のデジタルコンテンツデータの購入手続きを行い、その場でユーザが所有する端末にデジタルコンテンツデータをダウンロードしたり、その場で情報記録媒体への記録を行ってそれをユーザが受け取ったりしていた。

【0005】

ところで、デジタルコンテンツデータには様々なフォーマットがあり、デジタルコンテンツデータを再生するためのプレーヤにも再生可能なフォーマットが決まっている。世の中に出回っているデジタルコンテンツデータのフォーマットとして、例えば音楽配信の場合には、MP3、ATRAC、AAC、ASFなどがある。また、デジタルデータを記録する情報記録媒体としてもCD、DVD、ビデオテープなどがある。

【0006】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、上述した従来技術によれば、異なるフォーマットのデータをユーザが複数所望する場合、異なるフォーマットのデジタルコンテンツデータをそれぞれダウンロードしたり、複数の情報記録媒体を購入したりしなければならず、非常に面倒であった。また、ユーザはデジタルコンテンツデータをダウンロードする一方で、そのデジタルコンテンツデータの記録された情報記録媒体を欲しいを思った場合には、それぞれ別途購入するか、デジタルコンテンツデータが記録された情報記録媒体からデータを読み取り、異なるデータ形式に変換する必要があり、非常に面倒であった。しかも、情報記録媒体からデジタルコンテンツデ

ータを読取って異なるデータ形式に変換可能とした場合、デジタルコンテンツデータの不正コピーを防止することができないという問題があった。

【0007】

また、ユーザがデジタルコンテンツデータを受け取る場合、ユーザがデジタルコンテンツデータをダウンロードするのに十分な記憶容量を持つメモリやCD-R、DVD-R等の情報記録媒体を持っていなかった場合や、十分な記録容量を持つ情報記録媒体を持っていてもデジタルコンテンツデータのダウンロードするための時間を持たない場合には、その場でデジタルコンテンツデータをダウンロードすることができない。この問題を解決するためには、デジタルコンテンツデータを圧縮してデータ容量を減らすことが考えられるが、デジタルコンテンツデータの品質が劣化してしまうので、ユーザが購入をためらってしまうことが考えられる。そして、このような理由によりユーザがコンテンツデータを購入する機会が減ってしまう。

【0008】

更に、デジタルコンテンツデータのダウンロードを情報記録媒体の記憶容量やダウンロード時間などを気にせずに行うために、自宅に設置されている端末を使用してデジタルコンテンツデータのダウンロードを行うことが考えられるが、目的のデジタルコンテンツデータを再度検索したり、購入手続きをする必要があるため、ユーザの購買意欲を減退させてしまう場合があった。また、デジタルコンテンツデータを配信する端末がレコード店やコンビニエンスストアなどの店舗に設置されている場合、前述した店舗でデモを流すことでユーザの購買意欲をかきたてることができるが、その場でデジタルコンテンツデータの販売を行うためにはユーザに大容量の情報記録媒体を携帯させてダウンロードの時間を取らせたり、その場でデジタルコンテンツデータが予め記録された情報記録媒体を購入させたりする必要があり、前者の場合にはユーザに余計な手間を取らせる必要があり、後者の場合にはデモを流す店舗に確実にデジタルコンテンツデータを記録した情報記録媒体の在庫をおかなければならないという問題があった。

【0009】

【課題を解決するための手段】

上述した課題を解決するために、ユーザが所望するデジタルコンテンツデータの発注、及び、前記デジタルコンテンツデータをダウンロードすることができる注文端末と、前記注文端末からの注文内容を受信し、前記デジタルコンテンツデータを配信するサーバとを有するデジタルコンテンツデータ配信システムであって、前記注文端末は、前記ユーザの選択、及び／又は、前記ユーザが有する前記デジタルコンテンツデータを記憶するための記憶手段の空き容量に応じて、前記デジタルコンテンツデータのダウンロードをユーザが発注した時点で行うか、前記デジタルコンテンツデータのダウンロードをユーザの発注以降に行うかを決定し、前記サーバは前記決定内容に応じて前記デジタルコンテンツデータの配信を行うことを特徴とするデジタルコンテンツデータ配信システムを提供する。

【 0 0 1 0 】

また、前記デジタルコンテンツデータのダウンロードをユーザが発注した時点で行うときには前記注文端末にて行い、前記デジタルコンテンツデータのダウンロードをユーザの発注以降に行うときには前記注文端末又は前記注文端末とは別の別端末で行うことを特徴とする請求項 1 に記載のデジタルコンテンツデータ配信システムを提供する。

【 0 0 1 1 】

更に、前記デジタルコンテンツデータのダウンロードをユーザが発注した時点で行う場合、前記ユーザが有する前記デジタルコンテンツデータを記憶するための記憶手段の空き容量が不足しているとき、前記記憶手段に既に記憶されているデータを前記サーバの記憶手段に移すことで、前記デジタルコンテンツデータのダウンロードを可能とする請求項 1 または請求項 2 いずれかに記載のデジタルコンテンツデータ配信システムを提供する。

【 0 0 1 2 】

また、前記サーバは、前記注文端末がダウンロードするデジタルコンテンツデータのフォーマットを複数種類持っており、前記注文端末で再生可能なフォーマットのみ前記注文端末に一覧表示させることを特徴とする請求項 1 又は請求項 3 いずれかに記載のデジタルコンテンツデータ配信システムを提供する。

【 0 0 1 3 】

更に、ユーザが前記注文端末に前記デジタルコンテンツデータを再生するプレーヤの名称を入力することにより、前記ダウンロードするデジタルコンテンツデータのフォーマットを決定することを特徴とする請求項1乃至請求項4いずれかに記載のデジタルコンテンツデータ配信システムを提供する。

【0014】

また、前記サーバは前記デジタルコンテンツデータを配信する送信手段を備えており、前記サーバとネットワークにより接続され、前記送信手段によって配信されるデジタルコンテンツデータを受信する別サーバと、前記別サーバから前記デジタルコンテンツデータをダウンロードする端末とを有し、前記別サーバは前記サーバから配信されるデジタルコンテンツデータを受信する受信手段と、前記受信手段によって受信したデジタルコンテンツデータを記憶する第二の記憶手段と、前記端末へ前記デジタルコンテンツデータを送信する送信手段とを備え、前記端末は前記別サーバから送信される前記デジタルコンテンツデータを受信する受信手段と、前記ダウンロードしたデジタルコンテンツデータを記憶する記憶手段とを備えることを特徴とする請求項1乃至請求項5いずれか1項に記載のデジタルコンテンツデータ配信システムを提供する。

【0015】

更に、前記サーバは前記ユーザに関するユーザデータを配信する送信手段を備えており、前記サーバとネットワークにより接続され、前記送信手段によって配信されるユーザデータを受信する別サーバと、前記別サーバから前記ユーザデータをダウンロードする端末とを有し、前記別サーバは前記サーバから配信されるユーザデータを受信する受信手段と、前記受信手段によって受信したユーザデータを記憶する第二の記憶手段と、前記端末へ前記ユーザデータを送信する送信手段とを備え、前記端末は前記別サーバから送信される前記ユーザデータを受信する受信手段と、前記ダウンロードしたユーザデータを記憶する記憶手段とを備えることを特徴とする請求項1乃至請求項6いずれか1項に記載のデジタルコンテンツデータ配信システムを提供する。

【0016】

また更に、前記サーバは、前記注文端末から前記サーバへと注文された前記デ

デジタルコンテンツデータを記録した媒体及び／又は前記デジタルコンテンツデータに関連する物品の配送先を指示する処理手段を備え、前記サーバとネットワークによって接続され、前記発注された媒体及び／又は物品の受注を行う受注手段と、前記媒体及び／又は物品の在庫状況や納期を管理し前記受注手段に通知する在庫管理手段と、前記媒体／又は物品を前記処理手段によって指定された配送先に配送する配送手段とを有する配送サーバを有することを特徴とする請求項 1 乃至請求項 7 いずれか 1 項に記載のデジタルコンテンツデータ配信システムを提供する。

【 0 0 1 7 】

更にまた、ユーザが所望するデジタルコンテンツデータの発注、及び、前記デジタルコンテンツデータをダウンロードすることができる注文端末と、前記注文端末からの注文内容を受信し、前記デジタルコンテンツデータを配信するサーバとを有するデジタルコンテンツデータ配信システムであって、前記サーバは、一つのデジタルコンテンツデータに対して圧縮率及び／又はフォーマットが異なる N 個（N は 2 以上の整数）のデジタルコンテンツデータを記憶可能な記憶手段と、前記注文端末から前記デジタルコンテンツデータの注文を受ける受注手段と、前記注文の内容に応じて前記 N 個のデジタルコンテンツデータを前記記憶手段から取り出し、前記 N 個のデジタルコンテンツデータのセットを作成するか、或いは前記注文の内容に応じて既にセットとなって前記記憶手段に記憶されている N 個のデジタルコンテンツデータのセットを取り出すデータ取り出し手段と、前記注文端末から注文された前記デジタルコンテンツデータのセットの受け取り先を指定する受け取り先指定手段と、前記注文された前記デジタルコンテンツデータのセットの受け取り方法を指定する受け取り方法指定手段と、前記受け取り方法指定手段によって前記デジタルコンテンツデータのセットをデータ配信にて受け取ると決定したとき、前記 N 個のデジタルコンテンツデータから一つ又は複数のコンテンツデータを前記受け取り先指定手段によって決定された前記注文端末又は前記注文端末とは異なる端末に配信する送信手段と、前記受け取り方法指定手段によって前記デジタルコンテンツデータを媒体に記録して受け取ると決定したとき、前記配信サーバにその媒体の注文を要求する発注手段とを有し、前記注文

端末は、前記サーバにネットワークを介して前記デジタルコンテンツデータの注文を行う注文手段と、前記デジタルコンテンツデータの配信を受ける受信手段とを有し、前記サーバとネットワークを介して接続されており、前記サーバからの注文を受ける通信手段と、前記媒体の注文を受けたときに在庫及び／又は納期を通知する物品受注手段と、前記媒体の在庫及び／又は納期を管理する在庫管理手段と、前記物品受注手段によって指定された場所へ前記指定された物品の配送を行う配送手段とを有する配送サーバを備える配送センターと、前記サーバとネットワークを介して接続されており、前記サーバから前記デジタルコンテンツデータの配信を受ける受信手段を有する前記注文端末とは異なる端末とを有するデジタルコンテンツデータ配信システムを提供する。

【 0 0 1 8 】

また、前記サーバは、前記デジタルコンテンツデータを再生するための再生手段の名称、及びこの再生手段にて再生可能なデータフォーマットを記録したプレーヤデータベースを記憶する記憶手段と、前記再生手段の名称を元に前記プレーヤデータベースから前記再生手段で再生可能なデジタルコンテンツデータのフォーマットを検索するデータフォーマット検索手段と、前記データフォーマット検索手段にて検索されたフォーマットの情報を前記注文端末又は前記注文端末とは異なる端末に送信する通信手段とを有し、前記注文端末又は前記注文端末とは異なる端末では、前記デジタルコンテンツデータを再生する再生手段の名称を入力する入力手段と、前記再生手段の名称を前記サーバに送り、前記サーバから送られてきた前記再生手段に対応したフォーマットの情報を受信する通信手段と、前記フォーマットの情報を表示する表示手段とを有することを特徴とする請求項 9 に記載のデジタルコンテンツデータ配信システムを提供する。

【 0 0 1 9 】

【発明の実施の形態】

以下、本発明に係るコンテンツデータ配信システムについて図面を参照して説明する。図 1 は本発明に係るコンテンツデータ配信システムを示すブロック図であり、図 2 は本発明に係るコンテンツデータ配信システムの動作を示すフローチャートである。

【0020】

レコード店、コンビニエンスストア等の店舗や街頭等に設置された端末、又は、ユーザ10自身が所有する端末をデジタルコンテンツデータ注文のための注文端末11として使用する。この注文端末11とは別にユーザ10の自宅などに設置された大容量の記憶手段135を有する別端末13があり、これらの注文端末11及び別端末13へ音楽や映像等のデジタルコンテンツデータを配信するコンテンツ配信サイトのサーバ12がある。

【0021】

上述した注文端末11には、コンテンツ配信サイトのサーバ12との通信を行う通信手段111と、ユーザ10が所望のデジタルコンテンツデータを注文するための操作を行うための入力手段112と、この入力手段112からのデータの処理を行う処理手段113と、ユーザ10が所有するユーザ記憶手段101や注文端末に挿入したメモリカード116にコンテンツ配信サイトのサーバ12から配信されたデジタルコンテンツデータを記録するためのデータ入出力手段115と、これらの処理内容を表示する表示手段114とがある。なお、メモリカード116はユーザ10が持ち込んだものであっても、注文端末に空の状態でストックされているものでも良い。

【0022】

また、コンテンツ配信サイトのサーバ12には、注文端末11と通信を行う通信手段121と、別端末13と通信を行う通信手段125と、それぞれの通信手段121、125を介して得られる情報を処理する処理手段と、ユーザ10が所望のデジタルコンテンツデータを検索するためのコンテンツデータ検索手段124と、デジタルコンテンツデータ群、コンテンツデータ群を管理するためのコンテンツデータベース、ユーザ10の認証などを行うためのユーザ情報などを記憶する記憶手段123とがある。

【0023】

更に、別端末13には、コンテンツ配信サイトのサーバ12と通信を行う通信手段131と、ユーザ10がデジタルコンテンツデータを受け取るための操作を行う入力手段133と、受け取ったデジタルコンテンツデータを記憶するための

記憶手段135と、これらの処理を行う処理手段132と、処理内容を表示するための表示手段134とがある。

【0024】

以下、図1及び図2を使用して、ユーザ10がデジタルコンテンツデータを手する行程を説明する。ユーザ10がデジタルコンテンツデータを購入する場合、注文端末11からコンテンツ配信サイトのサーバ12にアクセスし、ユーザ10が既にユーザ登録済みであるかを調べる(S001)。ユーザ10が既にユーザ登録している場合には(S001にてYes)、ユーザ認証処理を行い、未登録である場合(S001にてNo)には、ユーザ登録をするか否かを決定し(S002)、ユーザ登録する場合(S002にてYes)には、入力手段112から氏名、連絡先、クレジットカード番号やID、パスワードなど必要なユーザ情報を入力し、処理手段113及び通信手段111を介してコンテンツ配信サイトのサーバ12へユーザ情報を送信してコンテンツ配信サイトのサーバ12の通信手段121を介して処理手段122へ送られユーザ登録処理を行う(S003)。そして、ユーザ認証処理を行う。一方、ユーザ登録しない場合(S002にてNo)には、処理を終了する。

【0025】

次にユーザ10はユーザ認証を行うが、ユーザ登録を行った(S003)直後であればこの行程を省略しても良い。ユーザ10は注文端末11の入力手段112からユーザ認証情報を入力する。そして、このユーザ認証情報はコンテンツ配信サイトのサーバ12の処理手段122に渡され、処理手段122では記憶手段123にアクセスして記憶されているユーザ情報と入力されたユーザ認証情報とを照会する(S004)。ここでユーザ認証が正しく行われなかった場合には(S004にてNG)処理を終了するか否かを表示手段114に表示し(S005)、ユーザ10が再度ユーザ認証を行う場合には(S005にてNo)、再度ユーザ認証を行う。また、ユーザ10が認証を行わない場合には(S005にてYes)処理を終了する。

【0026】

ユーザ認証が正しく行われた場合(S004にてOK)には、デジタルコンテ

ンツデータの検索、試聴等を行う（S 0 0 6）。ここでは、ユーザ 1 0 が入力手段 1 1 2 によってキーワード等を入力して検索を行い所望のコンテンツを選択したり、表示手段 1 1 4 や図示しないスピーカ等によって様々なコンテンツの試聴を行い所望のコンテンツを選択したりしている。ユーザ 1 0 が検索を行うと、コンテンツ配信サイトのサーバ 1 2 ではコンテンツデータ検索手段 1 2 4 によって希望するコンテンツを検索しユーザ 1 0 が所望するコンテンツの候補を注文端末 1 1 に送って注文端末 1 1 の表示手段 1 1 4 に表示する。なお、この注文端末 1 1 が店舗等に設置されている場合には、店舗内にデモとして流れているコンテンツを簡単に選択できるようにして前記デジタルコンテンツデータを選択する際のユーザ 1 0 の手間を省いても良い。

【 0 0 2 7 】

このように検索、試聴等によりコンテンツを絞り込んだ後、ユーザ 1 0 は所望のデジタルコンテンツデータを選択する（S 0 0 7）。このとき、所望のデジタルコンテンツデータが存在する場合（S 0 0 7 にて「する」）には次のステップ（S 0 0 8）へ移行し、所望のデジタルコンテンツが存在しない場合（S 0 0 7 にて「しない」）には処理を終了する。また、複数のコンテンツを所望する場合には S 0 0 7 を繰り返す。

【 0 0 2 8 】

次に、ユーザ 1 0 が選択したデジタルコンテンツデータの内容及び合計金額などの決済に必要な情報を表示手段 1 1 4 に表示し（S 0 0 8）、購入手続きを続行するか否かを調べる（S 0 0 9）。ここで、購入手続きを行う場合（S 0 0 9 にて「する」）には次のステップ（S 0 1 0）へ移行し、購入手続きをしない場合（S 0 0 9 にて「しない」）、処理を終了する。また、選択したコンテンツが間違っていたり、再度コンテンツの抽出を行ったり、といったデジタルコンテンツデータを再度選択する場合（S 0 0 9 にて「再選択」）には S 0 0 6 へ戻る。

【 0 0 2 9 】

そして、購入手続きを行った場合には引き続き購入手続きを行う。例えば入力手段 1 1 2 から支払方法やコンテンツデータの受取り方法の選択などといった必要事項を入力する（S 0 1 0）。

【0030】

次に、デジタルコンテンツデータをいつ受け取るかを選択する（S011）。後でデジタルコンテンツデータを受け取る場合（S011にて「後で」）、コンテンツ配信サイトのサーバ12の処理手段122から通信手段121を介して注文端末11へ認証情報を送り、IDや認証用カード、認証用データの記載された印刷物など何らかの認証用手段をユーザ10に発行する（S012）。

【0031】

また、デジタルコンテンツデータを今すぐ受け取る、デジタルコンテンツデータの一部をすぐに受け取った後で残りのデジタルコンテンツデータを受け取る、或いは圧縮等により比較的品质が悪くデータ容量が少ないデジタルコンテンツデータをまず受取った後で品質が良くデータ容量の多いデジタルコンテンツデータを受け取る場合（S011にて「今すぐ」）には、ユーザ10が持つユーザ記憶手段101の容量を確認する必要がある。このとき、ユーザ記憶手段101から不要なデータを一時的に削除したい場合には、これらの不要なデータをコンテンツ配信サイトのサーバ12の記憶手段123へアップロードすることもできる（S013）、ここでユーザ10が現在不要なデータの一時的なアップロードを所望した場合（S013にてYes）、ユーザデータのアップロードが行われユーザデータは記憶手段123に保存される（S014）。そして、後にユーザ10がこの不要なデータをダウンロードできるように上述したステップS012と同様に認証用手段の発行を行う（S015）。一方、ステップS013にて、容量が足りない上、ユーザ記憶手段101から一時的に削除できるデータが無い場合には再選択を行いステップS011へ戻り後でデジタルコンテンツデータを受け取るようにする（S013にて「再選択」）。更に、ステップS013にてユーザ記憶手段101の容量が十分にある場合には、そのままデジタルコンテンツデータのダウンロードを行い（S016）、処理を終了する。なお、ユーザ記憶手段101からコンテンツ配信サイトのサーバ12の記憶手段123へ送られた不要なデータが一定の期間内にユーザ10によってダウンロードされなかったときには、この不要データを消去することで記憶手段123の容量オーバーを防止することができる。

【0032】

次に、購入時にコンテンツデータを受け取らなかった場合（図2のS011にて「後で」）のデジタルコンテンツデータの配信方法について図1及び図3を用いて説明する。ユーザ10は注文端末11にて購入手続を行った後、ユーザ10の都合の良いときに、別の場所にある別端末13を別端末13の通信手段131とコンテンツ配信サイトのサーバ12の通信手段125とを結んで、別端末13をコンテンツ配信サイトのサーバ12の処理手段122に接続する。このとき、別端末13は注文端末11と同じ端末であっても良いが、デジタルコンテンツデータを記憶する記憶手段135は大容量である方が好ましい。

【0033】

まず、受け取るデータがデジタルコンテンツデータか前述した不要なユーザデータかを選択するために、入力手段133から入力を行う（S101）。受け取るデータがデジタルコンテンツデータの場合にはそのデータを受け取り（S102）、受け取るデータがユーザデータの場合にはそのデータを受け取る（S103）。そして、受け取るデータがまだ残っている場合には、ステップS101に戻りデータの受け取りを続行し（S104にてYes）、受け取るデータが残っていない場合には処理を終了する（S104にてNo）。

【0034】

ここで、ステップS102及びステップS103におけるデータの受け取りについて図4を用いて更に詳細に説明する。まず、ユーザ10は注文端末11にて購入手続を行う際に、コンテンツ配信サイトのサーバ12から受け取った認証用手段を入力手段133から入力する。そして、処理手段122から記憶手段123へと記憶されたユーザデータにアクセスし、前述した認証用手段が正しいか否かを照会して、コンテンツ配信サイトのサーバ12からコンテンツデータを確かに購入したことの認証を行う（S111）。ユーザ認証に失敗した場合（S111にてNG）には、終了するかを選択し（S112）、終了する場合（S112にてYes）には処理を打ち切り終了し、終了しない場合（S112にてNo）には再度S111にてユーザ認証を行う。また、ユーザ認証が成功した場合（S111にてOK）には次のステップに進み、ユーザ10の注文内容を前述したユ

ーザデータ処理手段から別端末 1 3 に送信し、表示手段 1 3 4 に表示させる。そして、ユーザ 1 0 はユーザ 1 0 が注文したデータの内容確認を行う (S 1 1 3)

【 0 0 3 5 】

そして、ユーザ 1 0 は注文内容を確認後、記憶手段 1 2 3 に格納されているコンテンツデータをコンテンツ配信サイトのサーバからダウンロードして受け取る (S 1 1 4)。このとき、受け取るデータがコンテンツデータを購入したときにユーザ 1 0 が一時的に預けたユーザデータであれば、上述した手順と同様にユーザデータの受取りを行う。

【 0 0 3 6 】

図 5 は、本発明に係るデジタルコンテンツデータ配信システムの第二実施例を示す図であり、図 6 はその動作を示すフローチャートである。ユーザ 2 0 が店舗に設置してある注文端末 2 1 にて楽曲などのコンテンツデータを購入する場合、注文端末 2 1 は通信手段 2 1 1 によってコンテンツ配信サイトのサーバ 2 2 のサーバとその通信手段 2 2 1 によって通信が出来る状態にある。そして、注文端末 2 1 からコンテンツ配信サイトのサーバ 2 2 にアクセスし、ユーザ 2 0 が既にユーザ登録済みであるかを調べる (S 2 0 1)。ユーザ 2 0 が既にユーザ登録している場合には (S 2 0 1 にて Y e s)、ユーザ認証処理を行い、未登録である場合 (S 2 0 1 にて N o) には、ユーザ登録をするか否かを決定し (S 2 0 2)、ユーザ登録する場合 (S 2 0 2 にて Y e s) には、入力手段 2 1 2 から氏名、連絡先、クレジットカード番号や I D 番号、パスワードなど必要なユーザ情報を入力し、処理手段 2 1 3 及び通信手段 2 1 1 を介してコンテンツ配信サイトのサーバ 2 2 へユーザ情報を送信してコンテンツ配信サイトのサーバ 2 2 の通信手段 2 2 1 を介して処理手段 2 2 2 へ送られユーザ登録処理を行う (S 2 0 3)。そして、ユーザ認証処理を行う。一方、ユーザ登録しない場合 (S 2 0 2 にて N o) には、処理を終了する。

【 0 0 3 7 】

次にユーザ 2 0 はユーザ認証を行うが、ユーザ登録を行った (S 2 0 3) 直後であればこの行程を省略しても良い。ユーザ 2 0 は注文端末 2 1 の入力手段 2 1

2からユーザ認証情報を入力する。そして、このユーザ認証情報はコンテンツ配信サイトのサーバ22の処理手段222に渡され、処理手段222では記憶手段223にアクセスして記憶されているユーザ情報と入力されたユーザ認証情報とを照会する(S204)。ここでユーザ認証が正しく行われなかった場合には(S204にてNG)処理を終了するか否かを表示手段114に表示し(S205)、ユーザ20が再度ユーザ認証を行う場合には(S205にてNo)、再度ユーザ認証を行う。また、ユーザ20が認証を行わない場合には(S205にてYes)処理を終了する。

【0038】

ユーザ認証が正しく行われた場合(S204にてOK)には、デジタルコンテンツデータの検索、試聴等を行う(S206)。ここでは、ユーザ20が入力手段212によってキーワード等を入力して検索を行い所望のコンテンツを選択したり、表示手段214や図示しないスピーカ等によって様々なコンテンツの試聴を行い所望のコンテンツを選択したりしている。ユーザ20が検索を行うと、コンテンツ配信サイトのサーバ22ではコンテンツデータ検索手段224によって希望するコンテンツを検索しユーザ20が所望するコンテンツの候補を注文端末21に送って注文端末21の表示手段214に表示する。なお、この注文端末21が店舗等に設置されている場合には、店舗内にデモとして流れているコンテンツを簡単に選択できるようにして、前記デジタルコンテンツデータを選択する際のユーザ20の手間を省いても良い。

【0039】

このように検索、試聴等によりコンテンツを絞り込んだ後、ユーザ20は所望のデジタルコンテンツデータを選択する(S207)。このとき、所望のデジタルコンテンツデータが存在する場合(S207にて「する」)には次のステップ(S208)へ移行し、所望のデジタルコンテンツデータが存在しない場合(S207にて「しない」)には処理を終了する。

【0040】

ユーザ20が何らかのデジタルコンテンツデータを選択した場合、次にユーザ20はデジタルコンテンツデータのグレードを選択する(S208)。例えば、

デジタルコンテンツデータが楽曲データである場合、図7に示すようなグレードが存在する。楽曲はCDやDVD-Audioなどのパッケージ商品であったり、MP3、ATRAC、MIDIなどのダウンロード可能なデータ形態の商品であったりする。ユーザ20はこれらの中から購入する商品のグレードを選択する。

【0041】

このとき、例えば、ユーザ20がCDなどの物品を選択するか、データ形態の商品を選択するかを調べる（S209）。そして、ユーザ20がパッケージ商品の形態での購入を希望した場合（S209にてYes）、在庫の確認を行い、ユーザ20がデータ形態の商品を選択した場合（S209にてNo）、S211へ進む。

【0042】

上述したように、ユーザ20がパッケージ商品の形態で購入した場合、配送センターでは、以下の処理が行われる。まず、処理手段222は配送センター24の物品注文手段242にアクセスし、商品の在庫の有無や納期を問い合わせる（S210）配送センター24ではコンテンツ配信サイトのサーバ22との通信手段241を持っており、コンテンツ配信サイトのサーバ22から物品注文手段242に在庫確認要求が来た場合（S301）、在庫管理手段243により商品の在庫の有無や納期などを調べる（S302）。そして、調べた結果は在庫案内として処理手段222に返される（S303）。

【0043】

注文端末21では、ユーザ20が購入する商品の在庫確認を行ったら処理手段222は表示手段214にコンテンツ名や合計金額など注文内容の表示を行う（S211）。この場合、商品を購入したときには、これらの表示に加えて商品の在庫の有無や納期についても表示を行う。そして、ユーザ20は前述した表示内容の確認を行い、注文内容が間違っていれば再度データを選択する（S212にて「再選択」）。このとき、図6では楽曲の検索・試聴まで戻っているが、S206～S208の任意の処理まで戻ることも可能である。また、購入手続を行わないとき（S212にて「しない」）には処理を終了し、購入するときには（S

212にて「する」)、購入手続のステップ(S213)に進む。

【0044】

そして、購入手続きを行った場合には引き続き購入手続きを行う。例えば入力手段212から支払方法やコンテンツデータの受取り方法の選択などといった必要事項を入力する。次に、デジタルコンテンツデータをいつ受け取るかを選択する(S214)。後でデジタルコンテンツデータを受け取る場合(S214にて「後で」)、コンテンツ配信サイトのサーバ22の処理手段222から通信手段221を介して注文端末21へ認証情報を送り、IDや認証用カード、認証用データの記載された印刷物など何らかの認証用手段をユーザ20に発行する(S215)。

【0045】

また、デジタルコンテンツデータを今すぐ受け取る、デジタルコンテンツデータの一部をすぐに受け取った後で残りのデジタルコンテンツデータを受け取る、或いは圧縮等により比較的品质が悪くデータ容量が少ないデジタルコンテンツデータをまず受取った後で品質が良くデータ容量の多いデジタルコンテンツデータを受け取る場合(S214にて「今すぐ」)には、ユーザ20が持つユーザ記憶手段201の容量を確認する必要がある。このとき、ユーザ記憶手段201から不要なデータを一時的に削除したい場合には、これらの不要なデータをコンテンツ配信サイトのサーバ22の記憶手段223へアップロードすることもできる(S217)、ここでユーザ20が現在不要なデータの一時的なアップロードを所望した場合(S216にてYes)、ユーザデータのアップロードが行われユーザデータは記憶手段223に保存される(S217)。そして、後にユーザ20がこの不要なデータをダウンロードできるように上述したステップS215と同様に認証用手段の発行を行う(S218)。一方、ステップS216にて、容量が足りない上、ユーザ記憶手段201から一時的に削除できるデータが無い場合には再選択を行いステップS214へ戻り後でデジタルコンテンツデータを受け取るようにする(S216にて「再選択」)。更に、ステップS216にてユーザ記憶手段201の容量が十分にある場合には、そのままデジタルコンテンツデータのダウンロードを行い(S219)、処理を終了する。なお、ユーザ記憶手

段 2 0 1 からコンテンツ配信サイトのサーバ 2 2 の記憶手段 2 2 3 へ送られた不要なデータが一定の期間内にユーザ 2 0 によってダウンロードされなかったときには、この不要データを消去することで記憶手段 2 2 3 の容量オーバーを防止することができる。

【 0 0 4 6 】

このように、S 2 1 3 の購入手続によって物品の注文が行われると、配送センター 2 4 では物品の受注が行われ（S 3 0 4）、続いて発送する物品の確認を行い（S 3 0 5）、配送手段 2 4 4 によって物品をユーザ 2 0 の指定した配送先へ送り（S 3 0 6）、物品の受け渡しを行う（S 3 0 7）。

【 0 0 4 7 】

なお、上述したステップ S 2 0 8 において、デジタルコンテンツデータのグレードを選択する場合、デジタルコンテンツデータに多種類のデータフォーマットが存在するときには、選択操作が煩雑になったり、ユーザ 2 0 がどのデータフォーマットを選択して良いかわからなかったりする。そこで、ユーザ 2 0 が所有するハードウェアやソフトウェアのプレーヤ名を入力手段 2 1 2 から入力したり、自動的にハードウェアやソフトウェアのプレーヤの識別データをコンテンツ配信サイトのサーバ 2 2 に送り、データフォーマット検索手段 2 2 6 においてユーザ 2 0 が所有するハードウェアやソフトウェアのプレーヤで再生可能なデータフォーマットを検索し、再生可能なフォーマットのみを表示手段 2 1 4 に表示する。これにより、ユーザ 2 0 はデータフォーマットを間違えてダウンロードすることが無くなる。

【 0 0 4 8 】

また、ユーザ 2 0 が所有するハードウェアやソフトウェアのプレーヤをユーザ登録時に登録しておけば、コンテンツデータの選択操作（S 2 0 7）のときにユーザ 2 0 が使用可能なデータフォーマットのみを表示することも可能で、これにより、表示手段 2 1 4 の表示が単純になり、ユーザ 2 0 の操作性を向上させることができる。

【 0 0 4 9 】

更に、ステップ S 2 0 8 にてデジタルコンテンツデータのグレードを選択する

場合、例えば、図 7 において、破線で囲んだもののように CD 等の物品とデジタルコンテンツデータをセットで購入したとき、ユーザ 2 0 は配送センター 2 0 に CD 等の在庫が無い場合でも、すぐに楽曲を入手して聞けることができる。そして、CD 等の物品は後から指定した配送先に送付することができる。また、注文端末 2 1 がレコード店などに設置してあり、このレコード店にユーザ 2 0 の所望する CD の在庫があった場合、その場で前記 CD を受け取ることも可能である。

【 0 0 5 0 】

また、CD 等の物品単体、デジタルコンテンツデータ単体をそれぞれ購入するよりも CD 等の物品とデジタルコンテンツデータをセットにした代金を割安に設定するなどしても良い。

【 0 0 5 1 】

更に、デジタルコンテンツ配信システムがネットワークストレージを持っている場合を図 8 に示す。ネットワーク上に常時又は一時的に接続されている別サーバ 2 6 は、デジタルコンテンツが十分に記憶できる第二の記憶手段 2 6 2 を持っており、ユーザ 2 0 はその一部又はその全てを所有している。そして、別サーバ 2 6 はコンテンツ配信サイト・サーバ（以下サーバと言う）2 2 と通信手段 2 2 5 及び通信手段 2 6 1 を介して接続可能である。サーバ 2 2 は別サーバ 2 6 へのデータの送信手段 2 2 7 を有しており、注文端末 2 1 からサーバ 2 2 にデジタルコンテンツの注文を行った場合に、注文したデジタルコンテンツデータを別サーバ 2 6 に配信するように指定したとき、送信手段 2 2 7 から前述したデジタルコンテンツデータを別サーバ 2 6 に配信する。別サーバ 2 6 は送信手段 2 6 3 で前記データを受信し、第二の記憶手段 2 6 2 に記憶する。

【 0 0 5 2 】

また、別サーバ 2 6 はユーザ端末（図示せず）又はユーザ端末とは別の別端末 2 3 と通信手段 2 6 1 及び通信手段 2 3 1 を介して接続可能となっており、前述した端末は任意の時に別サーバ 2 6 にアクセスでき、第二の記憶手段 2 6 2 に記憶されているデジタルコンテンツデータをダウンロードすることができる。そして、ダウンロードする場合には、デジタルコンテンツデータのダウンロード要求を前述した端末 2 3 から別サーバ 2 6 へ送り、第二の記憶手段 2 6 2 に記憶され

ているデジタルコンテンツデータのうち、前記端末 2 3 から要求があったものを送信手段 2 6 4 から前記端末 2 3 に配信し、前記端末 2 3 は受信手段 2 3 6 でそれを受け取り、記憶手段 2 3 5 に記憶する。

【 0 0 5 3 】

この場合、前記デジタルコンテンツデータの注文時にユーザ記憶手段 2 0 1 にデータを配信しないので、ユーザ記憶手段 2 0 1 の空き容量を考慮しなくても良く、注文の操作が注文端末での操作のみ（キーボードからの入力やタッチパネル、ボタン等による操作などユーザ自身によって可能な操作）であれば、その場でユーザ 2 0 がユーザ記憶手段 2 0 1 を所持していなくても良い。また、前記デジタルコンテンツデータを発注し、その場でユーザ記憶手段 2 0 1 にダウンロードをする場合に、ユーザ記憶手段 2 0 1 の記憶容量が不足しているとき、ユーザ 2 0 が以前からユーザ記憶手段 2 0 1 に記憶させていたユーザデータを前記デジタルコンテンツデータと同様に注文端末 2 1 及び／又はサーバ 2 2 を介して第二の記憶手段 2 6 2 にアップロードすれば、後から任意の時に第二の記憶手段 2 6 2 から前記ユーザデータをダウンロードして再びユーザ記憶手段 2 0 1 や別端末 2 3 の記憶手段 2 3 5 に記憶させて所持することができる。

【 0 0 5 4 】

また、前記ユーザデータが既に第二の記憶手段 2 6 2 に記憶してあった場合には、ユーザ記憶手段 2 0 1 に記憶されている前記ユーザデータを第二の記憶手段 2 6 2 にアップロードせずに削除してしまっても、後から第二の記憶手段 2 6 2 からユーザ端末の記憶手段又は別端末 2 3 の記憶手段 2 3 5 にダウンロードすることができるので、ユーザ 2 0 が前記ユーザデータをアップロードする手間が省ける。

【 0 0 5 5 】

このように第二の記憶手段 2 6 2 を利用すれば、サーバ 2 2 との通信やデータの配信を注文、購入処理時に全て行うことができるので、サーバ 2 2 からユーザ 2 0 に認証手段を発行したり、ユーザ 2 0 が前記認証手段をしようして再度サーバ 2 2 と通信したりする必要がなくなり、ユーザ 2 0 が通常使用しているユーザ端末と第二の記憶手段 2 6 2 との通信のみで購入したデジタルコンテンツデータ

やユーザデータの出し入れが可能となる。

【 0 0 5 6 】

このように、第二の記憶手段 2 6 2 のようなネットワーク上での別の記憶手段、いわゆるネットワークストレージを利用すれば、別のコンテンツ配信サイトでデジタルコンテンツデータを発注した際も、別サーバ 2 6 にあるユーザ 2 0 の所有するネットワークストレージ（第二の記憶手段 2 6 2）にデジタルコンテンツデータを配信、記憶させておけば、ユーザ 2 0 は所望のときに別サーバ 2 6 との通信を行うことで、そこに複数のコンテンツ配信サイトから配信されて記憶されているデジタルコンテンツデータを自由に出し入れすることができる。ない、この別サーバ 2 6 は、サーバ 2 2 と同じものであっても、サーバ 2 2 の内部にあっても構わないものである。

【 0 0 5 7 】

次にデジタルコンテンツデータを媒体に記憶してパッケージ形態で販売する第三の実施例について図 9 を参照して説明する。ユーザ 3 0 が音楽や映像等のコンテンツを購入する場合、デジタルデータの形態でコンテンツを受け取るときには、デジタルデータが高品質であるとデータ量が多い等の理由でユーザ端末 3 0 1 への配信に時間がかかったり、配信先のユーザ端末 3 0 1 のユーザ記憶手段 3 0 2 に前記デジタルコンテンツデータが入りきらなかったりすることが考えられる。例えば、音楽の楽曲のデジタルコンテンツデータを購入する場合、仮に一つの楽曲のデジタルデータがユーザ記憶手段 3 0 2 に記憶できたとしても、いくつもの楽曲を購入するときに、各々のデータ容量が大きくなるため、それらをユーザ記憶手段 3 0 2 に多数（ユーザが所望する個数）記憶できないことが考えられる。

【 0 0 5 8 】

また、店舗等で高品質なデジタルコンテンツデータの記録された CD、MD、DVD、その他のメモ리카ード等の物品を購入する場合、店舗によっては希望する物品の在庫がないことが考えられる。また、物品の在庫を置かない店舗や街角等に設置された注文端末や、インターネット上の通信販売等で前述した物品を注文する場合、注文先に前記物品の在庫があったとしても、ユーザ 3 0 は前記物品

が手元に配達されるまで待たなければならず、ユーザ 3 0 が所望するデジタルコンテンツデータを直ぐに手に入れて視聴することができなかった。一方、インターネット上等ではコンテンツの一部を観たり視聴したりすることができるような Web サイトも存在しているが、ユーザが購入するものと全く同じデジタルコンテンツデータを入手することは著作権上問題があり、原則的に不可能であった。そこで、ユーザ 3 0 が前記デジタルコンテンツデータをデジタルデータ形態で、又は前記デジタルコンテンツデータがデジタルデータとして記録された物品として、若しくはその両方を購入する場合に、低品質であるがデータ量の少ないデジタルコンテンツデータ（以下第一のデータという）をその場でユーザ端末に配信し、同じ内容のコンテンツであり高品質であるがデータ量の多いデジタルコンテンツデータ（以下第二のデータという）を後からユーザ端末又は別端末 3 3 にダウンロードできるようにする。また、ダウンロードする代わりに前記コンテンツの第二のデータが記録された媒体をユーザ 3 0 の指定した場所に配送するか、前記注文端末の設置場所が店舗等で前記物品の在庫があればその場でユーザ 3 0 に渡す。

【 0 0 5 9 】

このように、低品質であるがデータ容量の小さい第一のデータと、データ量は大きいが高品質な第二のデータ、第二のデータが記録された媒体をパッケージとして販売するといった方法を採用すれば、ユーザ 3 0 はコンテンツを低品質であるが直ぐに短時間で入手して視聴でき、高品質のコンテンツも直ぐに、或いは後で入手できることとなる。

【 0 0 6 0 】

以下、本実施例の構成とその動作を図 9 及び図 1 2 を参照して説明する。また、図 9 における処理手段 3 1 3 及び処理手段 3 2 2 の詳細図を図 1 0 及び図 1 1 に示す。

【 0 0 6 1 】

これはユーザ 3 0 が店舗に設置してある（又はユーザ 3 0 の所有する）注文端末 3 1 から楽曲等のコンテンツを低品質な第一のデータと、高品質な第二のデータ、又は第二のデータが記録された物品とをセットでパッケージとしてコンテン

ツ配信サイト・サーバ32（以下、サーバと言う）に注文し購入するシステムである。注文端末31は通信手段311、通信手段321を介してサーバ32と通信可能な状態にある。ユーザ30が注文端末31の入力手段312から注文要求を入力すると、注文端末31はサーバ32と通信を行い、前記注文要求が発注手段313aからサーバ32の受注手段322aに送られる。

【0062】

受注手段322aはユーザ情報の記憶されている記憶手段323にアクセスし、ユーザ30が既にユーザ登録済みであるか否かを調べる（図12のS401）。ここで、ユーザ30が未登録である場合、入力手段312にて最初からユーザ登録要求を行っても良い。また、ユーザ30が既にユーザ登録済みの場合には（図12のS401にてYes）、次のステップに進む。

【0063】

ユーザ30が未登録である場合（図12のS401にてNo）、ユーザ30はユーザ登録をするか否かを選択する（S402）。ユーザ登録する場合（S402にてYes）、ユーザ30が入力手段312から氏名、連絡先、クレジットカード番号や登録するID、パスワード等の必要なユーザ情報を入力する。前述したユーザ情報は発注手段313aから受注手段322aへ送信され、記憶手段323に記憶されてユーザ登録処理が行われる（S403）。一方、ユーザ登録しない場合（S402にてNo）、処理を終了する。

【0064】

次にユーザ30はユーザ認証を行うが、ユーザ登録を行った（S403）直後であればこの行程を省略しても良い。ユーザ30は注文端末31の入力手段312からID、パスワード等のユーザ認証情報を入力する。そして、このユーザ認証情報はサーバ32の受注手段322aに送られ、受注手段322aは記憶手段323にアクセスして記憶されているユーザ情報と入力されたユーザ認証情報とを照合する（S404）。ここで、ユーザ認証が正しく行われなかった場合には（S404にてNG）、受注手段322aから発注手段313aにユーザ認証のエラー情報を送り、ユーザ認証処理を終了するか否かを表示手段314に表示し（S405）、ユーザ30が再度ユーザ認証を行う場合には（S405にてNo

）、再度ユーザ認証を行う。また、ユーザ30が再度ユーザ認証を行わない場合には（S405にてYes）、処理を終了する。ユーザ認証が正しく行われた場合（S404にてOK）次のステップに進む。ここで、ユーザ登録時のユーザ情報やユーザ認証情報は個人情報漏洩やセキュリティの問題があるので、必要ならば情報を暗号化して送信しても良い。また、ユーザ登録時のユーザ情報を郵送やFAX等の別の手段を用いて送った上でユーザ登録を行っても良い。

【0065】

このようにユーザ認証が行われたら、次にユーザ30はコンテンツの検索、試聴等を行う（S406）。ユーザ30が入力手段312から所望するコンテンツの検索のためにキーワード（曲名、アーティスト名、歌詞の一部等の情報）を入力すると、発注手段313aから受注手段322aに前記キーワード等の情報が送られる。受注手段322aは前記キーワード等の情報をコンテンツデータ検索手段324に送り、コンテンツデータ検索手段324は前記キーワード等を元にユーザ30が希望するコンテンツの候補を記憶手段323内のデータベース（図示せず）から検索する。すると一つ又は複数のコンテンツの候補、或いは該当するコンテンツが存在しないといったコンテンツの候補情報を検索する。そして、前記候補情報を注文端末31の発注手段313aに送信し、その内容を表示手段314に表示する。

【0066】

ユーザ30は表示された前記候補情報を閲覧し、更にスピーカ（図示せず）等で候補となるコンテンツの試聴を行ったり、更にキーワードを入力手段312から追加して入力し再検索を行ったりしてコンテンツの候補を絞り込んだ後、所望のデジタルコンテンツデータが存在すれば選択操作に移行する（S407）ここで、試聴用のデジタルコンテンツデータは販売時に使用するデジタルコンテンツデータと同じ品質のデータの一部を抜粋したものや、それよりも低品質のデータの一部を抜粋したもの、同じく低品質のデータの全部により構成されたもの等であり、注文端末31から試聴要求のあったコンテンツに対して受注手段322aから受け取り先指定手段322bに試聴用のデジタルコンテンツデータの要求命令を送り、受け取り先指定手段322bはデータの受け取り先を注文端末31に

指定してデータ取り出し手段322cから記憶手段323にアクセスして試聴用のデジタルコンテンツデータを取り出す。そして、この試聴用のデジタルコンテンツデータは送信手段328を介して注文端末31に送られる。注文端末31は受信手段317を介してこれをダウンロードし、再生手段313bでこれを再生してスピーカ（図示せず）等からユーザ30に提供する。

【0067】

更に、例えば注文端末31が店舗等に配置されている場合に、この店舗内にデモンストレーションとして流れているデモコンテンツにユーザ30が興味を示し、このデモコンテンツをユーザ30が所望することも考えられるので、注文端末31にデモコンテンツを選択する専用のボタンを設置したり、表示手段314にデモコンテンツ用の選択メニューを表示したりして、前述したデモコンテンツをユーザ30が簡単に選択できるような入力手段を加えて設けても良い。

【0068】

所望のデジタルコンテンツデータが存在する場合（S407にて「する」）は次のステップS408へ移行し、所望のデジタルコンテンツデータが存在しない場合（S407にて「しない」）は処理を終了する。

【0069】

何らかのデジタルコンテンツデータを選択する場合、ユーザ30が入力手段312から所望するデジタルコンテンツデータを選択すると、発注手段313aから発注手段322aにその情報が送信される。次に、第一のデータと第二のデータとを「パッケージ」で購入するので、表示手段314に購入する第二のデータが、デジタルデータ形態の商品又はデジタルデータが記録された物品、或いはその両方等の選択肢を表示し、ユーザ30がこの選択肢の中から希望するものを選択して入力手段312から入力する（S408）。入力された情報は発注手段313aから受注手段322aに送信される。ユーザ30が前記物品の購入を希望した場合（デジタルデータ形態と物品の両方を希望した場合も含む）（S409にてYes）、S410へと移行する。一方、ユーザ30がデジタルデータ形態での商品のみを選択した場合（S409にてNo）、S412へ移行する。

【0070】

そして、ユーザ 3 0 がデジタルデータの記録された物品を選択した場合、注文端末 3 1 の設置場所が C D ショップ等の前述した物品を販売している店舗等であるときには、選択した物品の在庫があるか否かを天火の在庫管理データベース（図示せず）等で確認する（S 4 1 0）。次に、注文端末 3 1 の設置場所が街角等で前記物品の在庫が存在しない場所であったり、C D ショップ等の店舗であっても選択した物品の在庫が存在しなかったりするとき、又は、ユーザ 3 0 が前述した物品を後から受け取りたいと所望するときには、サーバ 3 2 から配送センター 3 4 に前記物品の在庫確認の問い合わせを行う（S 4 1 1）。

【 0 0 7 1 】

配送センター 3 4 では通信手段 3 4 1 を持っており、通信手段 3 2 1 を介してサーバ 3 2 と通信可能な状態となっている。発注手段 3 1 3 a からサーバ 3 2 の受注手段 3 2 2 a に物品の在庫確認の要求が出されると、それが更に受け取り先指定手段 3 2 2 b に送られ、受け取り先指定手段 3 2 2 b が「物品を指定された場所に後から配送する」と判断して発注手段 3 2 2 d に在庫確認命令が送られる。発注手段 3 2 2 d は配送センター 3 4 の物品注文手段 3 4 2 と通信を行い、前記物品の在庫の有無や納期を問い合わせる（S 4 1 1）。発注手段 3 2 2 d から物品注文手段 3 4 2 に在庫確認要求が来た場合（S 5 0 1）、在庫管理手段 3 4 3 で前記物品の在庫の有無や納期等を調べる（S 5 0 2）。調べた結果は在庫案内情報として発注手段 3 2 2 d に送信し、発注手段 3 2 2 d は前記在庫案内情報を更に注文端末 3 1 の受注手段 3 1 2 a に送信する（S 5 0 3）。

【 0 0 7 2 】

次に、発注手段 3 1 2 a は表示手段 3 1 4 にユーザ 3 0 が選択したコンテンツ名や購入合計金額等の注文内容の表示を行う（S 4 1 2）。ここで、ユーザ 3 0 が物品の購入を選択した場合、上述した表示に加え S 5 0 3 にて物品を今すぐ受け取ることが出来るか否か、また後から受け取る場合には受け取った在庫案内情報を元に在庫の有無や納期等についても表示を行う。

【 0 0 7 3 】

そして、ユーザ 3 0 は表示された注文内容を確認し、注文内容が間違っていたり、物品が思っていたものと違っていたり等の理由で、再度選択を希望する場合

には、再度データの選択を行うことができる（S413にて「再選択」）。このとき、図12では楽曲の検索・試聴の処理まで戻っているが、S406～S408の任意の処理まで戻ることも可能である。また、購入手続を行わないとき（S413にて「No」）には処理を終了する。購入手続を行うとき（S413にて「Yes」）には、購入手続のステップ（S414）に進む。購入手続を行う場合、発注手段313aから表示手段314に支払方法や物品を購入するときにはその受け取り方法の説明や選択肢の表示命令を送り、表示手段314にそれらを表示する。

【0074】

ユーザ30は入力手段312から支払方法やコンテンツデータの受け取り方法等の入力／選択を行い、物品も購入する場合はその送付先等の必要事項を入力する。入力されたこれらの情報は発注手段313aから受注手段322aに送られる。ここで、コンテンツデータの受け取り方法は、音楽等の第二のデータをデジタルデータ形態の商品で購入する場合に、ユーザ端末301のユーザ記憶手段302にすぐに配信されるか、第二の記憶手段362にすぐに配信されるか、ユーザ30が跡からユーザ端末301又は別端末33でサーバ32と通信を行い購入した第二のデータの配信を受ける等の中から選択することである。また、物品の送付先はユーザ30の自宅や会社、その他ユーザの所属する場所でも良く、コンビニエンスストアやその他の店舗、施設等、ユーザ30が後からこの場所に受け取りに行く、或いはこの場所からユーザ30へ配送される等、配送センター34から配送可能な場所であれば何処でも良い。

【0075】

そして、購入手続が終了したら、第一のデータと（デジタルデータ形態での配信を選択していれば）第二のデータとをユーザ端末301に配信することになるが、その前にユーザ30が持つユーザ記憶手段302の記憶容量を確認する必要がある（S415）。記憶容量の確認の方法は例えば、表示手段312への配信に必要なデータ容量を表示して、ユーザ30がそれを見てユーザ記憶手段302の使用可能な記憶容量と比較したり、ユーザ端末301と注文端末31とが何らかの方法でコミュニケーション（通信）を行って注文端末31側でユーザ記憶手

段 3 0 2 の使用可能な記憶容量を調べ、ユーザ 3 0 が購入するデジタルコンテンツデータのダウンロードに必要な容量と比較する等の方法がある。ユーザ記憶手段 3 0 2 の記憶容量が足りている場合（S 4 1 6 で「Y e s」）は次のステップ S 4 2 1 へ進む。ユーザ記憶手段 3 0 1 の記憶容量が一杯、第一のデータと（選択していれば）第二のデータを保存するのに容量が足りない場合等の理由でユーザ記憶手段 3 0 2 から現在不要なユーザデータを一時的に削除したい場合には（S 4 1 6 で「N o」）、前記ユーザデータをサーバ 3 2 の記憶手段 3 2 3 又は第二の記憶手段 3 6 2 等、別の記憶手段にアップロードする（S 4 1 7）。ユーザ 3 0 が前記ユーザデータをサーバ 3 2 に一時的にアップロードしたい場合（S 4 1 7 にて①）、注文端末 3 1 のデータ入出力手段 3 1 5 を介して前記ユーザデータを注文端末 3 1 に取りこみ、処理手段 3 1 3 を介して送信手段 3 1 7 でサーバ 3 2 にアップロードする。サーバ 3 2 は受信手段 3 2 9 でこれを受信し、処理手段 3 2 2 を介して記憶手段 3 2 3 に保存する（S 4 1 8）。そして、後にユーザ 3 0 が記憶手段 3 2 3 に保存された前記ユーザデータをユーザ端末 3 0 1 又は別端末 3 3 にダウンロードするために、サーバ 3 2 の受注手段 3 2 2 a から注文端末 3 1 へ前記ユーザデータダウンロードのための I D、パスワード等のユーザ認証情報を送り、注文端末 3 1 の表示手段 3 1 4 に前記ユーザ認証情報を表示するか、認証用カード、認証用データの記載された印刷物等、何らかの認証用手段をユーザ 3 0 に発行する（S 4 1 9）。ユーザ 3 0 が前記ユーザデータを別サーバ 3 6 にアップロードしたい場合（S 4 1 7 にて②）、注文端末 3 1 が別サーバ 3 6 との通信手段を有しているならば、注文端末 3 1 はデータ入出力手段 3 1 5 からユーザデータを取り込み、処理手段 3 1 3 を介して送信手段 3 1 7 から別サーバ 3 6 にユーザデータをアップロードする。別サーバ 3 6 は受信手段 3 6 5 でこれを受け取り、第二の記憶手段 3 6 2 に保存する。注文端末 3 1 が別サーバ 3 6 との通信手段を有していないのならば、ユーザデータを上記と同様注文端末 3 1 に取り込み、送信手段 3 1 7 からサーバ 3 2 へ送信する。サーバ 3 2 は受信手段 3 2 9 で前記ユーザデータを一旦受け取り、処理手段 3 2 2 を介して送信手段 3 2 7 から別サーバ 3 6 に送信し、別サーバ 3 6 は受信手段 3 6 5 でこれを受け取る。そして、第二の記憶手段 2 6 2 に保存する（S 4 2 0）。ユーザ端末 3 0 1

が別サーバ 3 6 との通信手段を有していれば、事前にユーザ 3 0 がユーザ端末 3 0 1 から別サーバ 3 6 に前記ユーザデータをアップロードしても構わない。ユーザ記憶手段 3 0 2 の記憶容量が充分にある、或いは前記ユーザデータを消去してしまっても良い等の理由で、前記ユーザデータをアップロードしない場合（S 4 1 7 で③）、次のステップ S 4 2 1 へ進む。なお、ユーザデータ記憶手段 3 0 2 の容量が足りていてユーザデータのアップロードの必要が無い場合でもユーザ 3 0 の要望があればユーザデータを上記の様にアップロードしても構わない。

【 0 0 7 6 】

ユーザ記憶手段 3 0 2 の記憶容量の確認やユーザデータのアップロードが終了したら、選択したコンテンツの第一のデータをデータ取り出し手段 3 2 2 c が記憶手段 3 2 3 から読み出し、送信手段 3 2 8 から注文端末 3 1 に配信する。注文端末 3 1 は受信手段 3 1 7 でこれを受け取り、処理手段 3 1 3 を通じてデータ入出力手段 3 1 5 からユーザ端末 3 0 1 に第一のデータを配信し、ユーザ端末 3 0 1 はこれをユーザ記憶手段 3 0 2 に記憶する（S 4 2 3）。次に、購入手続き時に第二のデータをユーザ端末 3 0 1 に配信することを選択した場合（S 4 2 2 で①）、第一のデータと同様に選択したコンテンツの第二のデータを記憶手段 3 2 3 から取り出し、サーバ 3 2 から注文端末 3 1 に送り、ユーザ端末 3 0 1 に配信する（S 4 2 3）。なお、第一のデータと第二のデータをどちらもユーザ端末 3 0 1 に配信する場合には、この二つのデータを同時に配信しても構わない。ユーザ 3 0 が別サーバ 3 6 に第二の記憶手段 3 6 2 を選択した場合（S 4 2 2 で②）、第二のデータをデータ取り出し手段 3 2 2 c が記憶手段 3 2 3 から読み出し、送信手段 3 2 7 から別サーバ 3 6 に配信し、別サーバ 3 6 はこれを受信手段 3 6 5 で受信して第二の記憶手段 3 6 2 に記憶する（S 4 2 4）。後で第二のデータを受け取ることを選択した場合（S 4 2 2 で③）、ステップ S 4 1 9 と同様に受注手段 3 2 2 a から注文端末 3 1 を介して何らかの認証用手段をユーザ 3 0 に発行し、ユーザ 3 0 がユーザ端末 3 0 1 又は別端末 3 3 を用いて後からサーバ 3 2 と通信を行い、第二のデータを受け取れるようにする（S 4 2 5）。

【 0 0 7 7 】

ここで、ユーザ記憶手段 3 0 2 の記憶容量の確認は購入手続き時（S 4 1 4）

にコンテンツデータの受け取り方法を選択する際や、その前の段階で行っても良い。そして、ユーザ記憶手段302の記憶容量に余裕があるようであれば、S406～S408等のステップに戻り、コンテンツを再選択して、更に購入するコンテンツを増やす等しても良い。また、店舗に物品の在庫がありユーザ30がすぐに物品を受け取る場合（S410にて「Yes」）、ユーザ30はその場で物品を受け取り（S426）処理を終了する。一方、物品の受け取りが無い場合にはそのまま処理を終了する。なお、ユーザ端末301からサーバ32の記憶手段323へアップロードされたユーザデータが一定の期間内にユーザ30によってユーザ端末301又は別端末など、どの端末にもダウンロードされなかった場合には、前記ユーザデータを消去する等の手法を取ることで記憶手段323の記憶容量オーバーを防止することができる。

【0078】

一方、S414の購入手続によって配送センター34にCD等の物品の注文が行われると、配送センター34の物品受注手段342で物品の注文を受け付け（S504）、次に発送する物品の確認や発送準備を行い（S505）、発送手段344によってユーザ30の指定した配送先に物品を送り（S506）、物品の受け渡しを行う。

【0079】

なお、ユーザ30が複数のコンテンツを注文した場合、デジタルデータの形態で受け取るコンテンツと物品として受け取るコンテンツの両方が混在しても良い。

【0080】

また、上述したS408において、デジタルコンテンツデータに多種類のデータフォーマットが存在して、その中からユーザ30が所望するデータフォーマットを選択する場合、注文端末31を操作するとき、ユーザ30がどのデータフォーマットを選択して良いかわからなかったり、選択操作が煩雑になったりすることが考えられる。そこで、ユーザ30が入力手段312から自分が所有するプレーヤのプレーヤ名等を入力したり、予めサーバ32又は注文端末31にてプレーヤのデータベースを持っており表示手段314に表示したプレーヤの選択肢中

からプレーヤを選択したりすることによって、サーバ32にユーザ30の所有するプレーヤ情報を送る。そして、サーバ32はデータフォーマット検索手段326によって前記プレーヤで再生可能なデータフォーマットを検索し、検索結果を注文端末31に送信する。そして、前記プレーヤで再生可能なデータフォーマットのコンテンツのみを表示手段314に表示すれば、コンテンツデータの選択操作が単純になり、ユーザ30がデータフォーマットの選択を容易に行うことができるようになる。

【0081】

また、予めユーザ登録時に前記プレーヤも登録しておけば、ユーザ30がコンテンツデータ購入時にいちいちプレーヤ名を入力しなくても、選択操作S408でユーザ30が所有するプレーヤで再生可能なデータフォーマットのコンテンツのみを表示することも可能である。これにより、表示手段314のコンテンツ操作画面の表示が単純になりユーザ30の端末操作性を向上させることができる。

【0082】

このように、まず先に低品質のデジタルコンテンツデータをユーザ30に渡し、後から高品質のデジタルコンテンツデータを渡すという、低品質のデジタルコンテンツデータと高品質のデジタルコンテンツデータをパッケージ化して販売することで、低品質でも良いから早く観たい、聴きたいというユーザのニーズに応えることができ、これに加えて高品質のデジタルコンテンツデータも入手できることから高品質なデジタルコンテンツデータを所有したいというユーザの所有欲を満たすこともできる。また、CD等の物品単体とデジタルコンテンツデータ単体とをそれぞれ別々に購入した購入代金よりもセットにした代金を割安にするなどユーザの購入に結びつくようなサービスを行っても良い。

【0083】

次に、上述したデジタルコンテンツデータの著作権について説明する。サーバ32から配信されるデジタルコンテンツデータを自由に複製可能なデータにしておくと、これを別サーバ36に配信した場合、別サーバ36にアクセスするときに必要なIDやパスワード等の認証情報が必要であっても、その認証情報さえあればユーザ端末301やユーザ30の所有する別端末33、ユーザ30又は別の

人が所有する更に別の端末等に前記デジタルコンテンツデータがいくつでも何回でもダウンロードできてしまう。また、サーバ32からユーザ端末301や別端末33に配信されたデジタルコンテンツデータも更に別の端末や、CD-R、MD等の別媒体に複製できてしまう。これでは一度ユーザ30がデジタルコンテンツデータを購入し、配信を受けたら、後はコンテンツが複製し放題で、コンテンツの著作権が保護されなくなってしまう。そこで、コンテンツの著作権を保護するために、デジタルコンテンツデータに権利情報を付加し、複製に制限をかけることが有効となる。以下にその手法を説明する。著作権を保護するための手段を加えたサーバ32（図9）の処理手段322図13に、別端末33の処理手段332を図14に、別サーバ36の処理手段366を図15にそれぞれ示す。また、その動作を示すフローチャートを図16に示す。

【0084】

図12におけるS421～S424でサーバ32からデジタルコンテンツデータを配信する前に、又は、予めサーバ32側で配信用のデジタルコンテンツデータを生成するとき（記憶手段323に記憶する前）に、デジタルコンテンツデータの複製禁止情報や複製できる場合には複製できる回数（ライセンス数）、世代（子コピー（一回コピー）や孫コピー（コピーのコピー）の制限）を示す制限情報等の「権利情報」をデジタルコンテンツデータに付加する。

【0085】

注文端末31からコンテンツの注文要求が送られてきた後、サーバ32からデジタルコンテンツデータを配信する前に権利情報を付加する場合には、データ取り出し手段322cによって記憶手段323から配信するデジタルコンテンツデータ（注文端末31から受注したコンテンツ）を取り出した（S601）後、権利情報付加手段322eによって前記デジタルコンテンツデータに前述したような権利情報を付加する（S602）。そして、受け取り先指定手段322bにて指定した受け取り先に配信する。例えば送信手段328からユーザ端末301に配信する、又は、送信手段327から別サーバ36に配信する（S603）。

【0086】

ここで、予め権利情報の付加されたデータを生成しておく場合、権利情報の内

容が一つに決められてしまうので、権利情報の内容の異なったものを用意したい場合、複数のデータを作成することになるので、記憶手段の容量は配信時に権利情報を生成する場合よりもたくさん必要になるが、配信時にいちいち権利情報を生成しなくても済むのでサーバにかかる負担は軽減される。また、このときデジタルコンテンツデータ自体のフォーマットは既存のもので構わない。

【 0 0 8 7 】

そして、別端末 3 3 やユーザ端末 3 0 1 等の端末にデジタルコンテンツデータを配信する場合（S 6 0 3 で①）、サーバ 3 2 から権利情報が付加されたデジタルコンテンツデータが配信されたら、端末はこれをダウンロードして受信手段 3 3 7（別端末 3 3 では）にて受信する（S 7 0 1）。前記デジタルコンテンツデータは権利情報管理手段 3 3 2 a に送り、この権利情報が正しい（ライセンスがある、不正な複製ではない等）かどうか判断されて、記憶手段 3 3 5 が同じコンテンツのデータを既に記憶していた場合には、これらのデジタルコンテンツデータを別々のものとして記憶しても良いし、デジタルコンテンツデータを一個にしてその権利情報に記述されたライセンスの数や複製可能な回数、世代等を新しくダウンロードしたデジタルコンテンツデータの権利情報に記述された数分増やす等して権利情報のみを更新しても良い（S 7 0 2）。

【 0 0 8 8 】

このようにすれば、記憶手段 3 3 5 の容量を節約することができる（以下、S 7 0 2 の動作を「チェックイン」と呼ぶ）。また、権利情報が正しい場合（S 7 0 2 で「Y e s」）、記憶手段 3 3 5 に記憶し（S 7 0 3）、権利情報が不正な場合（S 7 0 2 で「N o」）、記録せずに処理を終了する。このとき、別端末 3 3 の表示手段 3 3 4 に権利情報が不正である旨を示すエラー情報を表示しても良い。

【 0 0 8 9 】

端末にデジタルコンテンツデータの複製要求が送られ、更に別の端末や別サーバ 3 6、別媒体にデジタルコンテンツデータを送信したり、複製したりする場合（S 7 0 4 にて「Y e s」）、複製要求のあったデジタルコンテンツデータ（以下「元データ」という）を記憶手段 3 3 5 から取り出し、権利情報管理手段 3 3

2 a に送り、権利情報で複製する世代数（子コピー、孫コピーまで OK 等）を制限していたら、元データから複製するデジタルコンテンツデータ（以下「複製データ」という）に付加する権利情報において複製する世代数を元データより一世代分減らしたり（例えば元データが孫コピー（二世代、コピーのコピー）まで OK であるならば、複製データは子コピー（一世代）まで OK とする）、複数の個数が制限されている、つまりライセンスがある場合にはライセンス数を一つまたは指定の数だけ複製データの権利情報に付加し、その付加した分だけ元データの権利情報からライセンス数を減らす等、ライセンス数を分割したりして権利情報を更新する（S 7 0 5）。そして、送信手段から要求先に複製したデータを配信する（S 7 0 6）。このとき、既にそれ以上一世代も複製できない、ライセンスが一つしかない等、権利情報の内容によっては既に複製できないこともあるので、その場合には配信を行わない。また、ライセンス数が一つで、それを配信する場合には、配信時に記憶手段 3 3 5 に記憶してある元データを権利情報管理手段 3 3 2 a が削除する（S 7 0 7）（以下、S 7 0 4 ～ S 7 0 7 の動作を「チェックアウト」と呼ぶ）。

【0090】

そして、権利情報が付加されたデジタルコンテンツデータを再生する場合（S 7 0 8 にて「Yes」）、記憶手段 3 3 5 から権利情報管理手段 3 3 2 a に前記デジタルコンテンツデータを送り、権利情報が正しいか否かを判断して（S 7 0 9）、正しければ（S 7 0 9 にて「OK」）前記デジタルコンテンツデータを再生手段 3 3 2 b に送り、このデータを再生して（S 7 1 0）図示しないスピーカ等で流す。また、権利情報が正しくなければ（S 7 0 9 にて「No」）デジタルコンテンツデータを再生手段 3 3 2 b には送らない。なお、再生手段 3 3 2 b が権利情報を認証する手段を持っていれば、再生時に権利情報管理手段 3 3 2 a を通さずに直接記憶手段 3 3 5 からデジタルコンテンツデータを再生手段 3 3 2 b に送って、そこで権利情報を認証し、正しければ再生するようにしても良い。

【0091】

次に、別サーバ 3 6 に権利情報を付加したデジタルコンテンツデータを配信した場合（S 6 0 3 にて②）、別サーバ 3 6 は受信手段 3 6 5 で前記デジタルコン

テンツデータを受け取り、権利情報管理手段 3 6 6 a でその認証情報が正しい（ライセンスがある、不正な複製ではない等）か否かを判断し（S 8 0 2）、権利情報が正しいければ（S 8 0 2 で「Y e s」）、前記デジタルコンテンツデータを第二の記憶手段 3 6 2 に記憶する（S 8 0 3）。権利情報が正しくなければ（S 8 0 2 にて「N o」）、第二の記憶手段 3 6 2 に記憶しないで終了する。別サーバ 3 6 は自身（別サーバ 3 6）にアクセスできる任意の端末からコンテンツの配信を要求する「ダウンロード要求」が送られて来るまで待ち状態にあり（S 8 0 4）、ダウンロード要求があった場合（S 8 0 4 にて「Y e s」）、別端末 3 3 の場合と同様にチェックアウトをして（S 8 0 5）、ダウンロード要求のあった端末に複製データを配信する（S 8 0 6）。また、権利情報にライセンス数が一つで、そのデジタルコンテンツデータを配信する場合には、配信時に記憶手段 3 6 2 に記憶してある元データを権利情報管理手段 3 6 6 a が削除する（S 8 0 7）。複製データを配信した後、デジタルコンテンツデータのライセンスや、複製の権利が元データの権利情報に残っていれば、S 8 0 4 のダウンロード要求の待ち状態に戻り（S 8 0 8 にて「Y e s」）、デジタルコンテンツデータに複製の権利やライセンスが無い場合や、元データ自身が無い場合には処理を終了する（S 8 0 8 にて「N o」）。

【 0 0 9 2 】

端末（別端末 3 3 やユーザ端末 3 0 1）、別サーバ 3 6 等から複製したデジタルコンテンツデータを複製元（端末や別サーバ 3 6）に再度記憶させるために送ったり、新たにサーバ 3 2 から同じデジタルコンテンツデータを購入したりした場合に、既に同じデジタルコンテンツデータをその記憶手段に記憶していたとき、その権利情報に記述するライセンス数や複製制限の情報を戻ってきたライセンスの個数及び／又は複製回数だけ増やす等して更新しても良い（ムーブ）。そうすれば、デジタルコンテンツデータ自体は一つとなり記憶手段の節約になる。なお、デジタルコンテンツデータを一つにまとめたくない場合には、別々のものとして複数個のデジタルコンテンツデータとして記憶させても良い。また、権利情報の内容として、デジタルコンテンツデータをダウンロードした端末でしか視聴できないようにしたり、サーバ 3 2 又は端末、別サーバ 3 6 から複製したデジ

タルコンテンツデータの再生可能期間を限定したりする等の制限を付加しても良い。なお、上述したムーブのみを認める著作権管理方法によれば、コピー先の媒体が多種多様となってもライセンスされた数を管理し易くなるという利点がある。

【 0 0 9 3 】

【発明の効果】

以上、詳述したように、本発明に係るデジタルコンテンツデータ配信システムによれば、ユーザがユーザの持つ携帯端末などでデジタルコンテンツデータをダウンロードする場合、デジタルコンテンツデータのダウンロードに要する時間や携帯端末の記憶容量を気にすることなく、デジタルコンテンツデータを購入することができるという効果がある。

【 0 0 9 4 】

また、パッケージ商品の在庫が切れた場合でも、デジタルコンテンツデータのみを購入することができるので、ユーザの満足度が増加する。更に、デジタルコンテンツデータのフォーマットが複数種類存在する場合でも迷うことなく購入することができるという効果がある。

【図面の簡単な説明】

【図 1】

本発明の第一実施例に係るデジタルコンテンツデータ配信システムの概略を示すブロック図である。

【図 2】

本発明の第一実施例に係るデジタルコンテンツデータ配信システムの動作を示すフローチャートである。

【図 3】

本発明の第一実施例に係るデジタルコンテンツデータ配信システムにおける別端末でのダウンロードの動作を示すフローチャートである。

【図 4】

本発明の第一実施例に係るデジタルコンテンツデータ配信システムにおける別端末でのダウンロードにおいて、データ受け取りの動作を示すフローチャートで

ある。

【図 5】

本発明の第二実施例に係るデジタルコンテンツデータ配信システムの概略を示すブロック図である。

【図 6】

本発明の第二実施例に係るデジタルコンテンツデータ配信システムの動作を示すフローチャートである。

【図 7】

本発明のデジタルコンテンツデータのフォーマットの例を示す図である。

【図 8】

本発明に係るデジタルコンテンツデータ配信システムがネットワークストレージを持っている場合の概略を示すブロック図である。

【図 9】

本発明の第三実施例に係るデジタルコンテンツデータ配信システムの概略を示すブロック図である。

【図 1 0】

本発明の第三実施例における注文端末の処理手段を示すブロック図である。

【図 1 1】

本発明の第三実施例におけるコンテンツ配信サーバの処理手段を示すブロック図である。

【図 1 2】

本発明の第三実施例に係るデジタルコンテンツデータ配信システムの動作を示すフローチャートである。

【図 1 3】

本発明の第三実施例における権利情報がある場合のコンテンツ配信サーバの処理手段を示すブロック図である。

【図 1 4】

本発明の第三実施例における別端末の処理手段を示すブロック図である。

【図 1 5】

本発明の第三実施例における別サーバの処理手段を示すブロック図である。

【図 1 6】

本発明の第三実施例に係るデジタルコンテンツデータ配信システムにおいて権利情報がある場合の動作を示すフローチャートである。

【符号の説明】

- | | |
|----------|----------------|
| 1 0, 2 0 | ユーザ |
| 1 1, 2 1 | 注文端末 |
| 1 2, 2 2 | コンテンツ配信サイトのサーバ |
| 1 3, 2 3 | 別端末 |

【書類名】

図面

【図 1】

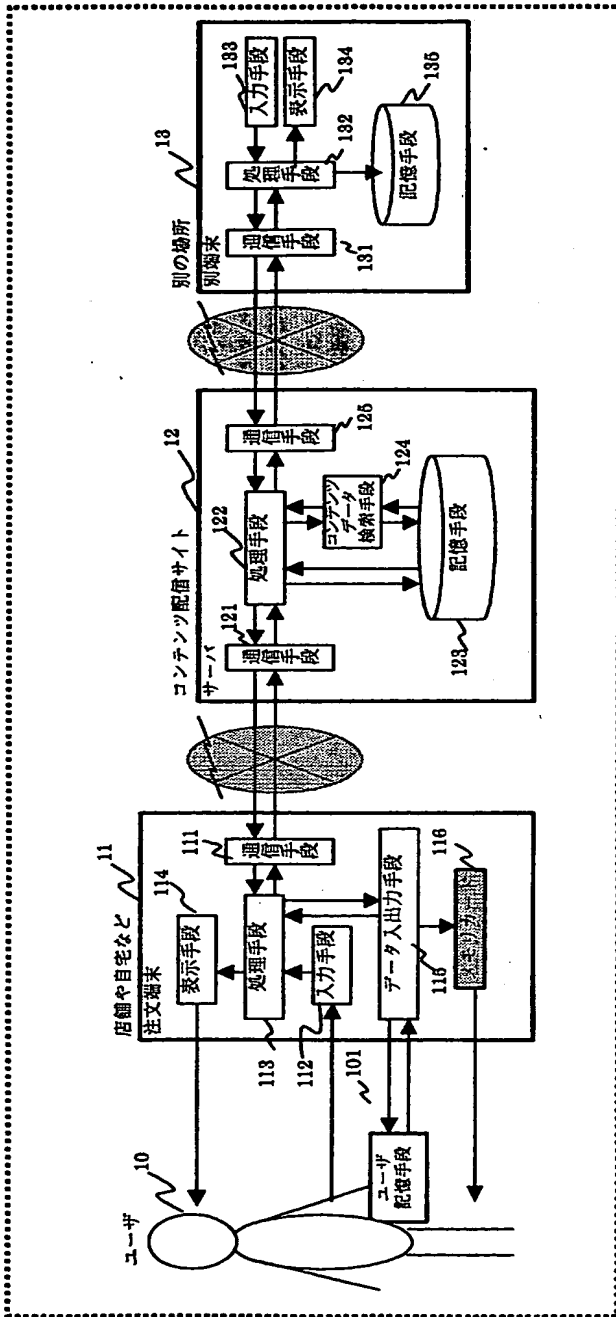


図 1

【図 2】

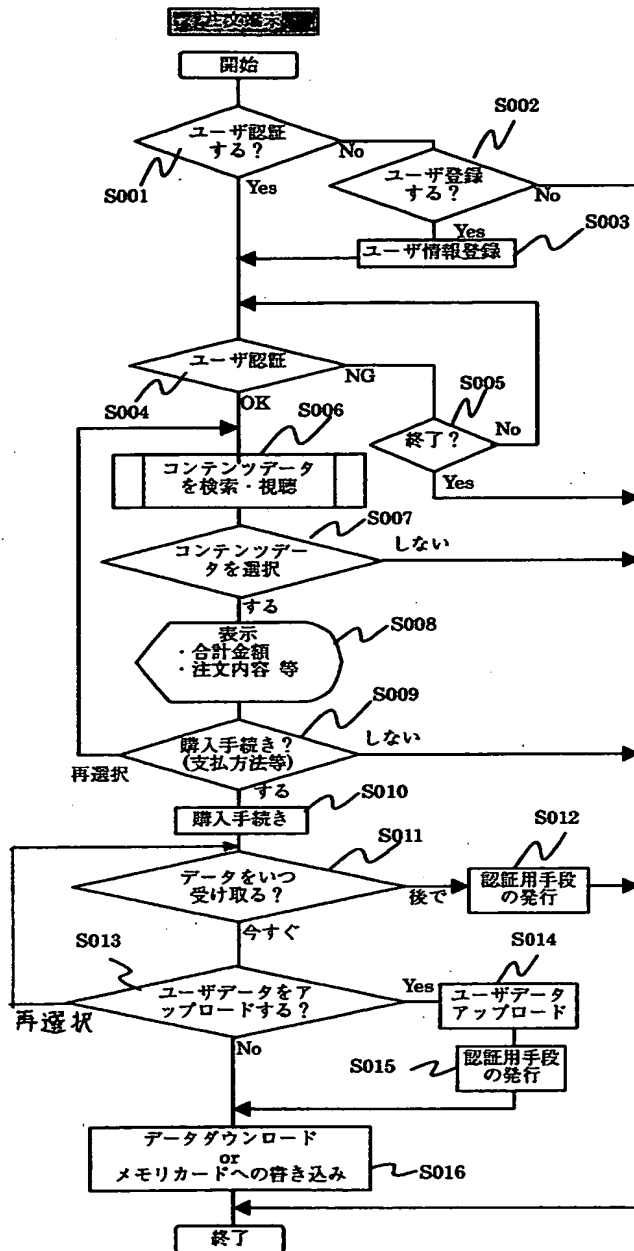
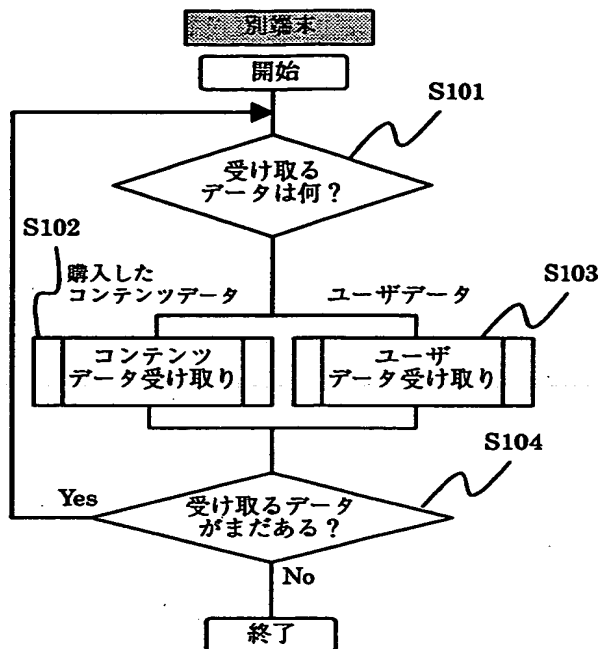
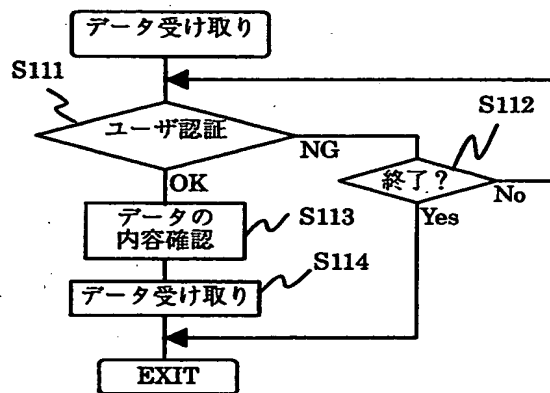


図 2

【図 3】



【図 4】



【図 5】

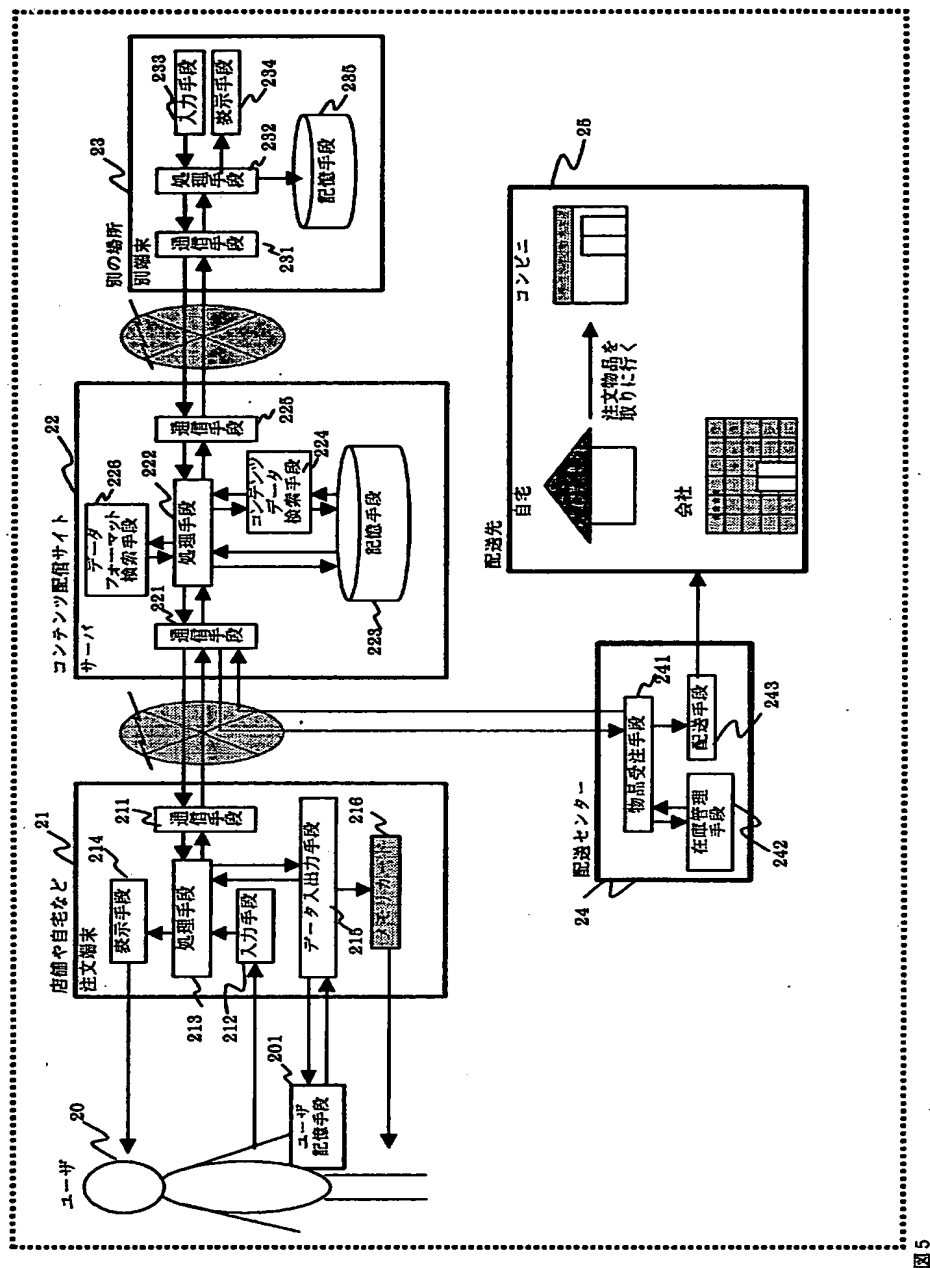


図 5

【図 6】

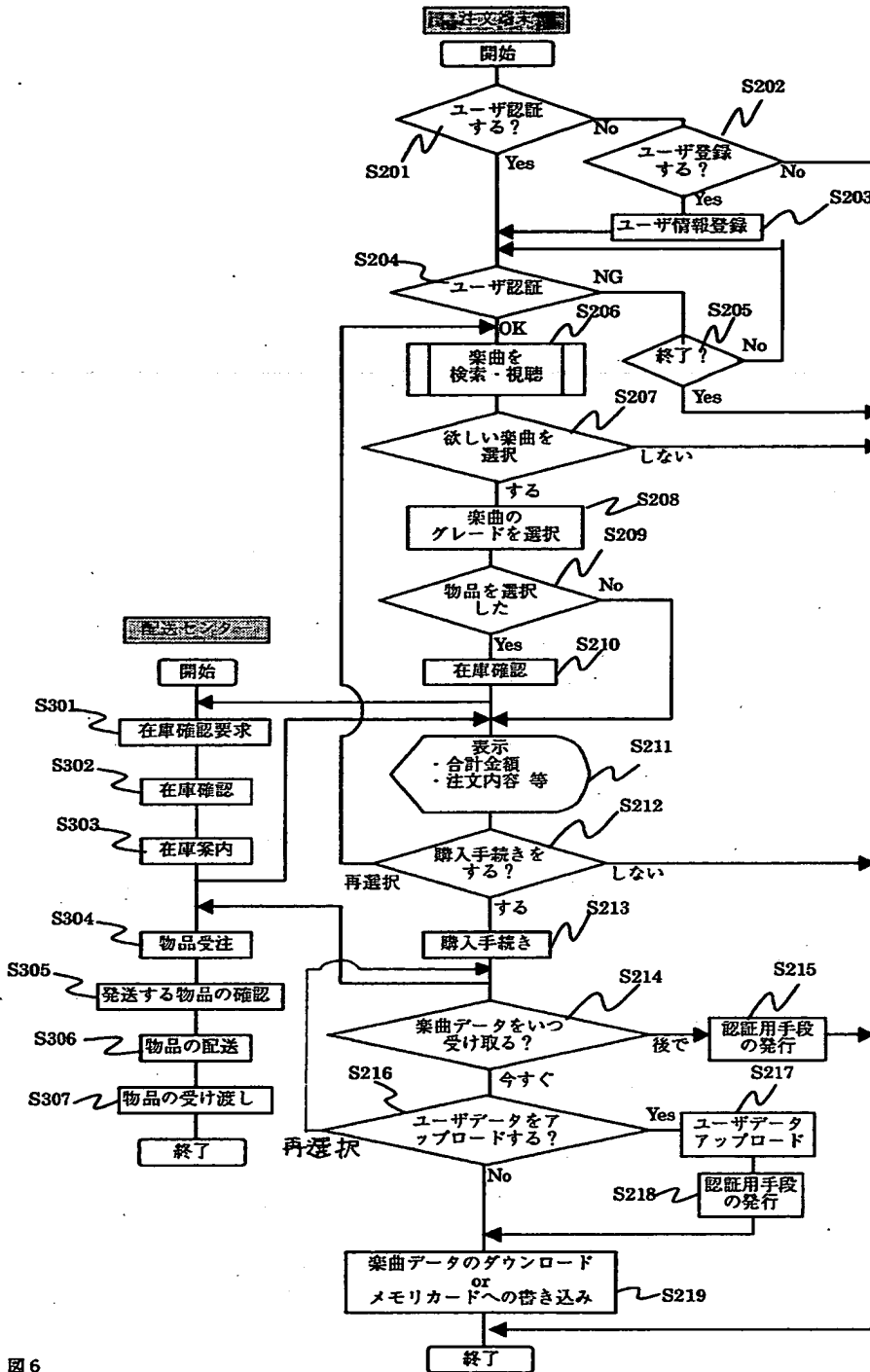
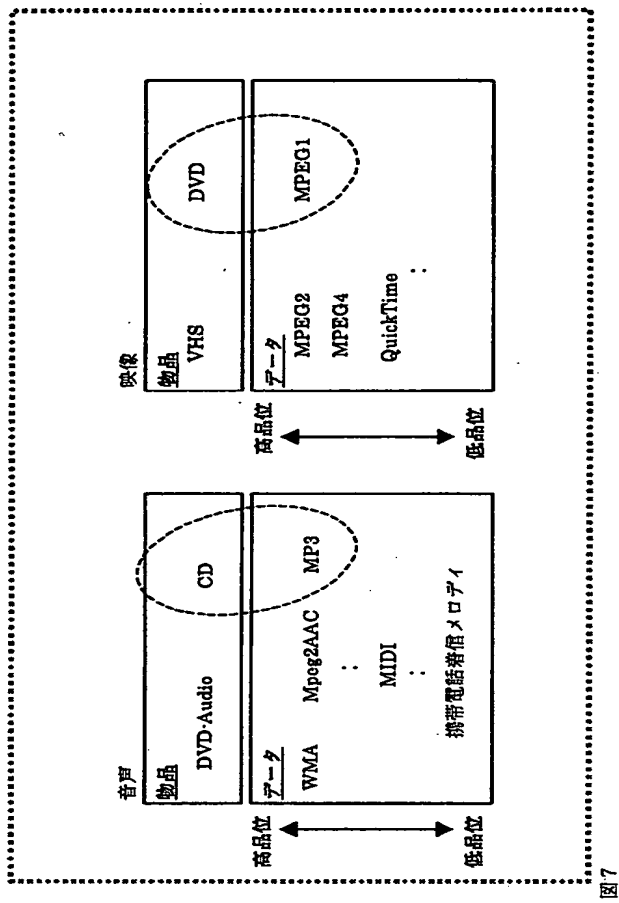


図 6

【図 7】



【図 8】

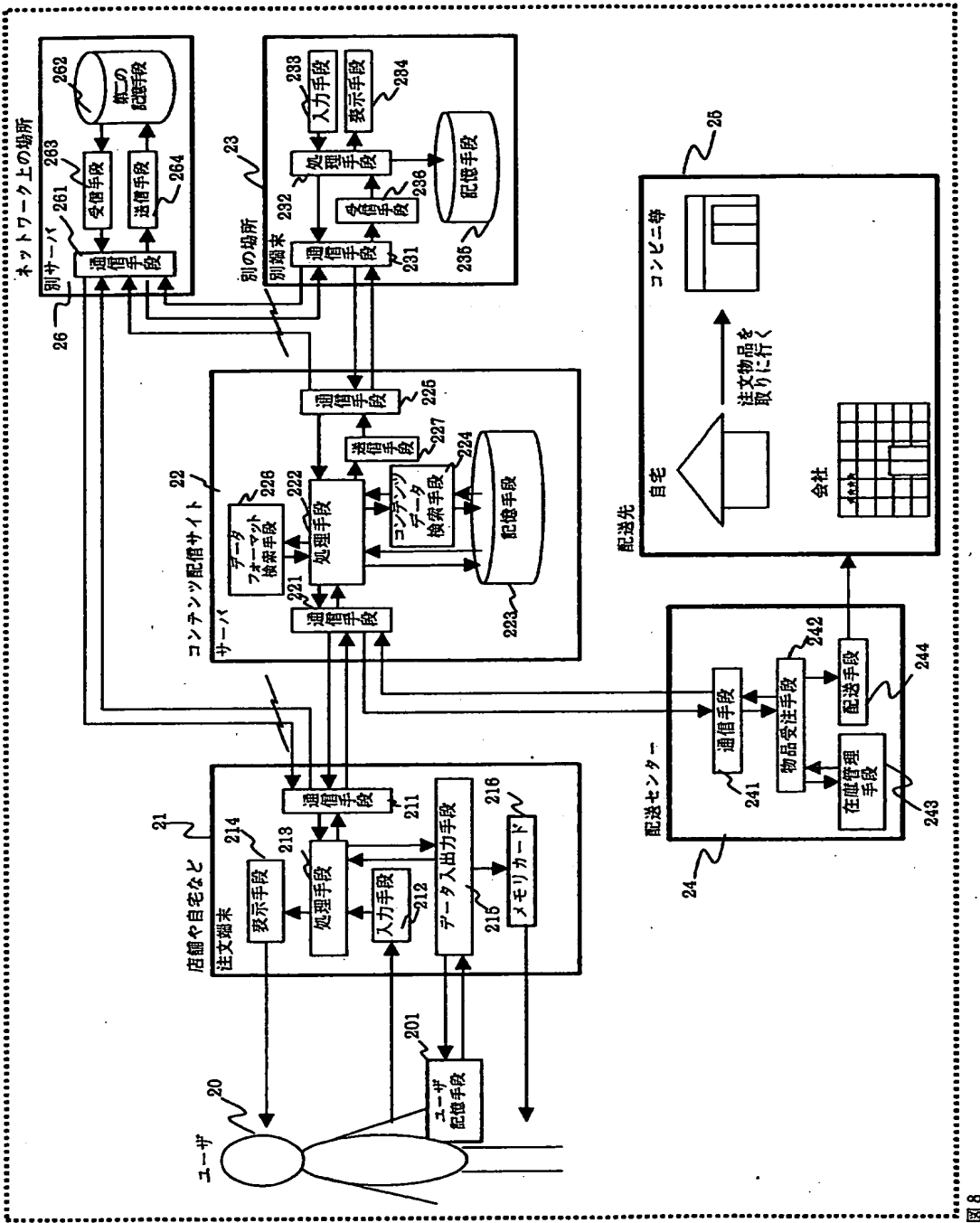


図 8

【図9】

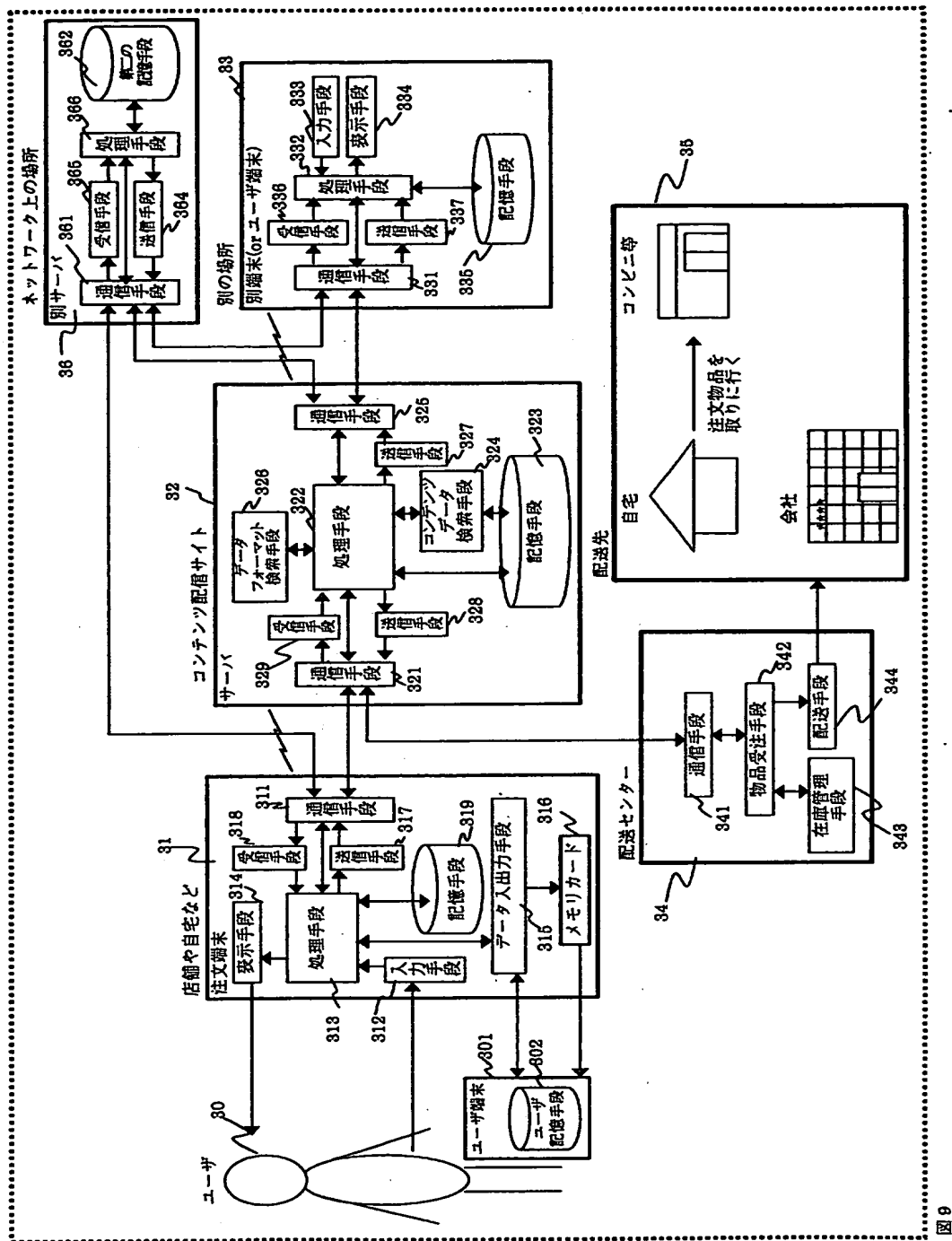
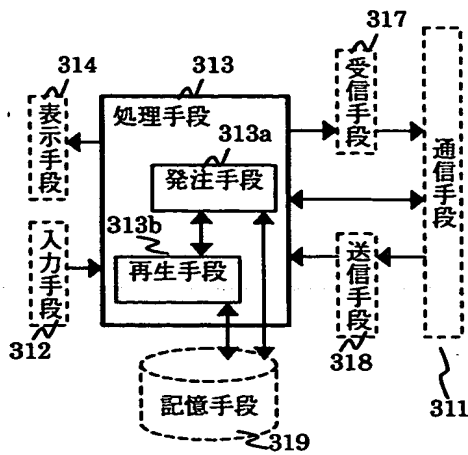
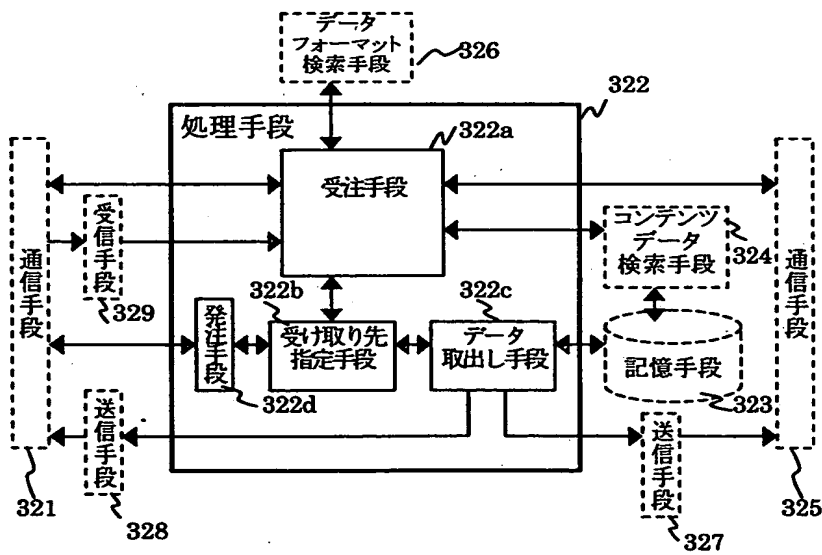


図9

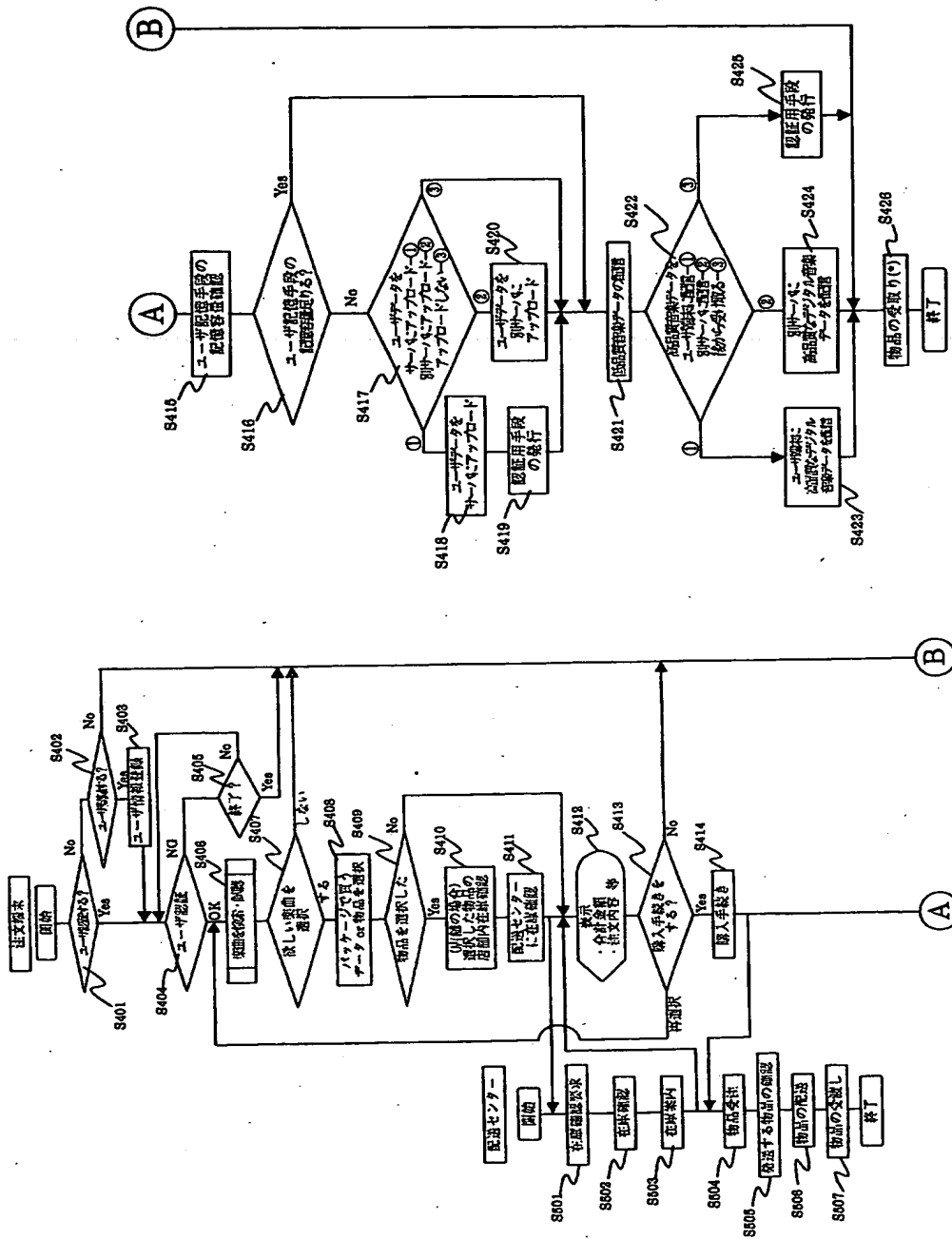
【図 10】



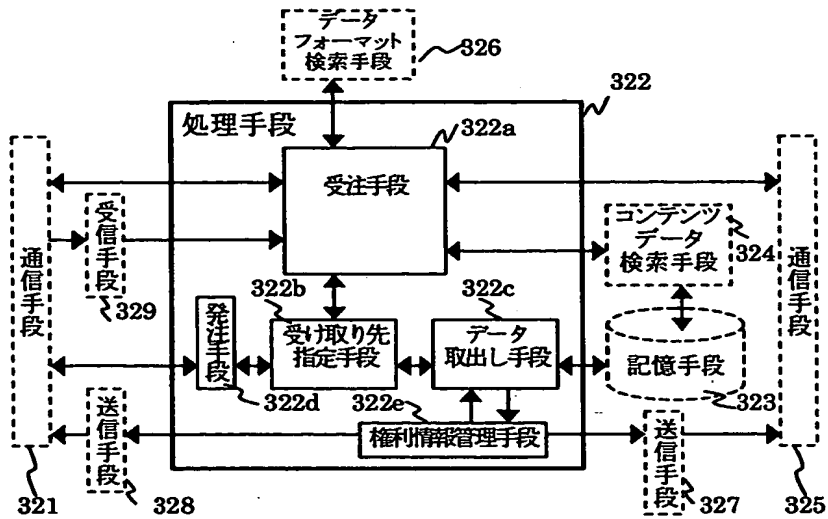
【図 11】



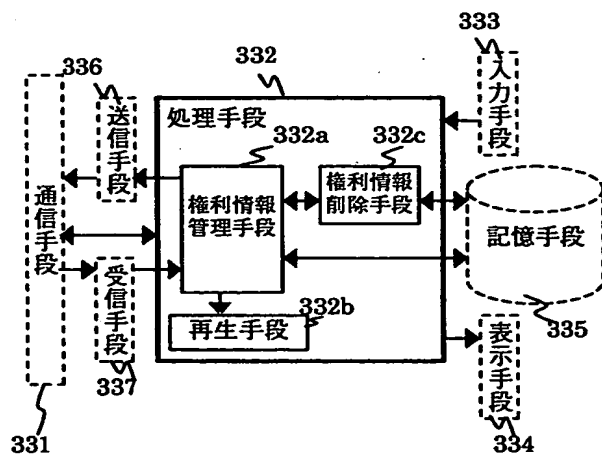
【図 12】



【図 13】



【图 14】



【図 15】

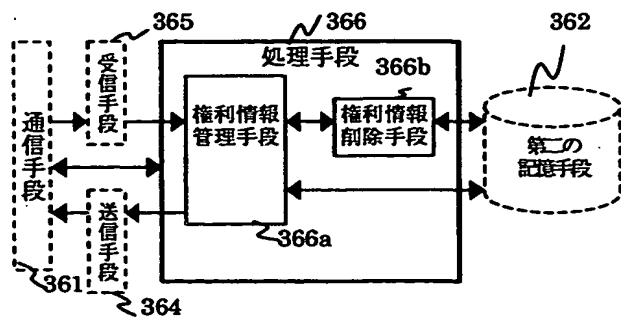


図 15 別サーバの処理手段(権利情報付)

【図 16】

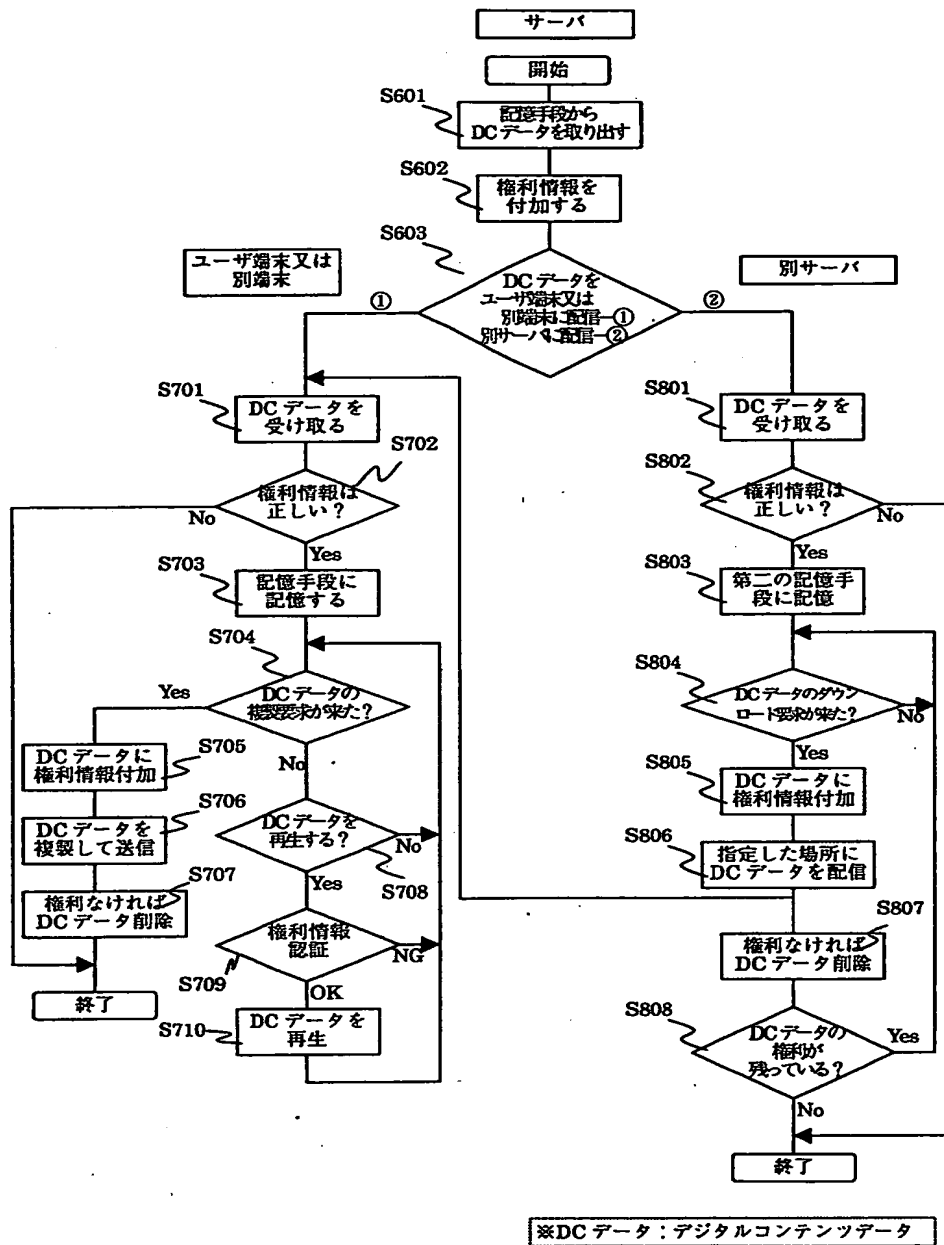


図 16

【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 ユーザの持つ携帯端末などでデジタルコンテンツデータをダウンロードする場合、デジタルコンテンツデータのダウンロードに要する時間や携帯端末の記憶容量を気にすることなく、デジタルコンテンツデータを購入することができる。

【解決手段】 注文端末 1 1 は、ユーザ 1 0 の選択、及び／又は、注文端末 1 1 がデジタルコンテンツデータを記憶するために有する記憶手段 1 0 1 の空き容量に応じて、デジタルコンテンツデータのダウンロードを今すぐ行うか、デジタルコンテンツデータのダウンロードを後で行うかを決定し、サーバ 1 2 は決定内容に応じてデジタルコンテンツデータの配信を行う。

【選択図】 図 1

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [000004329]

1. 変更年月日 1990年 8月 8日

[変更理由] 新規登録

住 所 神奈川県横浜市神奈川区守屋町3丁目12番地

氏 名 日本ビクター株式会社